
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.148
研究中心
皇家骑士团
命运之轮
口袋光环
喧闹游园
如果游戏成真
怪物猎人 携带版 3rd
CG鉴赏
水木本源
衣冠服冕
专题企划
"《MHP》系列"怪物设计趣谈
特快专递
王国 一骑当千之剑
哈利波特与死亡圣器 第一部
马里奥对大金刚
迷你岛大行进
攻略透解
口若悬河 希望学园与绝望高中生
超级机器人大战L
电子音像出版社

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年12月29日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第150辑上公布，敬请关注。

二等奖



2名 北通MVP动力堡垒（世界杯版）

一等奖







M3 DSR烧录卡 6名



2名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通动力堡垒

三等奖













- 1名 北通魔方炫音线控耳套
- 1名 北通中国风PSP晶透水晶盒
- 1名 北通中国风保护胶套
- 1名 北通中国风NDSi晶透水晶盒
- 1名 北通中国风NDSi炫彩水晶盒
- 1名 北通PSP色差线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司





《掌机王SP》第146辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



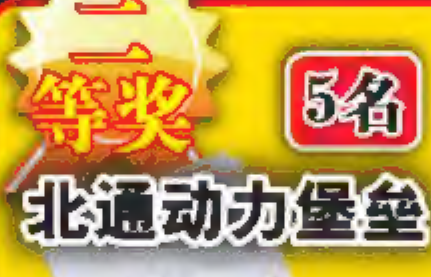
上海市	华仁丞
包头市	刘寰羽
六安市	桑振宇
贵阳市	王运鸿
四平市	杨祖瑛
韶关市	詹　沾

三等奖 6名 掌机周边



九江市	胡政鹏
河池市	黄憬璇
上海市	任志毅
湖州市	施　一
营口市	孙堃鹏
巢湖市	叶东晨

二等奖 5名 北通动力堡垒





深圳市	陈永悦
徐州市	陈雨蒙
天津市	林倓立
济宁市	唐现磊
三明市	张　诚

《掌机王SP》第146辑DVD问答—中奖名单

答案：A　3名

南宁市	杜智伟
上海市	刘　飏
武汉市	赵雪枫



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑 特别关注

《怪物猎人 携带版 3rd》已经发售，让我们用这篇探究怪物原型设计的专题，点燃各位猎人的狩猎之魂，来为这款神级大作增势助威吧。

P58

专题企划



水木本源，衣冠服冕——“《MHP》系列”怪物设计趣谈

P98

是绝望侵袭希望，还是希望驱散绝望？神作带你进入绝望与希望交织的封闭空间。

攻略透解



详细系统、流程攻略
附加全技能学习表

口若悬河 希望学园与绝望高中生 PSP

P70

攻略透解

在掌中的屏幕燃烧你最后的钢之魂吧



全任务流程攻略
全机体改造奖励
隐藏角色及机体入手方法

超级机器人大战L NDS

卷首语

天气渐凉，温暖的被窝便成了滋生惰性的温床，闹铃响起，倦怠的眼皮和神经却怂恿着自己：“再眯5分钟就好”。学生时代的寒暑假期间，痛快玩乐一天之后对着每日计划表自我安慰道：“还有时间，作业明天再说”。诱惑往往要比困难来得更为可怕，因为它能在毫无察觉的情况下便令人深陷其中。人能否成功也不单单取决于其具备多少能力，还在于是否有毅力战胜来自各方面的诱惑。——以上只是本辑工作量不多的在下的自我警醒，而下辑的“狩猎特刊”又必将掀起新一波的加班高潮！

苍穹

CONTENTS

掌机王SP VOL.148



封面用图：口若悬河 希望学园与绝望高中生
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年12月第一版
印　　次：2010年12月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年12月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-550-5

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，Email投稿邮箱：pgking@263.net。



游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

EVENT 事件

Image Epoch 展开游戏发行商业务，发表JRPG宣言



2010年11月24日，新兴日本游戏开发商Image Epoch在日本东京都的日本桥三井大厅举行了名为“新作发表会2010兼JRPG宣言誓师会”的发布会。作为一家成立仅6年的新兴开发商，Image Epoch之前一直都以外包厂商的身分承接来自大型厂商的开发项目，且开发的项目多为面向掌机平台的RPG类游戏，代表作品有NDS的“《光辉圣约》（ルミナスアーク）系列”、《七龙战记》（セブンスドラゴン），PSP的《最后的战士》（ラストランカー）等。在这次发布会上，Image Epoch表示将首次展开发行商的业务，并发表了本社正在开发中的8个JRPG新作项目。

Image Epoch首先阐述了JRPG定义以及本社加入发行商行列的理由。“JRPG是诞生于海外的名词，指的就是由日本制作的RPG。从这个独特的语感可以发现，它很难被欧美玩家所广泛接受，而这也渐渐变成了揶揄日本制RPG的名词。但是Image Epoch却很热爱JRPG，希望诞生于日本的JRPG能够更具魅力，让更多的玩家去玩它。因此Image Epoch决定作为JRPG的制作方，加入游戏发行事业。”发布会上，身为Image Epoch董事且本身是JRPG粉丝的御影良卫先生登台向与会者展示了正在开发中的新作，并对目前日本游戏界“缺乏活力，RPG新作太少”的现状表示了忧虑，雄心勃勃地表示“将会摸索全新的RPG”。

Image Epoch作为发行商推出的第一款作品是PSP平台的原创RPG新作《最后的约定物语》（最后の约束の物语），这是一款呈暗黑系幻想风格、描写了“黄金骑士的最后一日”的作品，将于明年4月28日推出。为游戏中的角色莉塞特（リゼット）配音的声优喜多村英梨作为嘉宾登台，当被问到对游戏的印象时，喜多村表示游戏的“消耗很激烈”，带给人这种感觉的悲痛的台词很多，让人抱有这是一款不管故事还是战斗都很苛刻的作品的想法。喜多村还解释道莉塞特这个角色在游戏中是个凛然的女性，与其说她具有女子气，不如说她是个给人淡淡感觉的角色。另外，御影先生还谈到了这款游戏的系统，这将是一款指令选择式RPG，角色战死后无法复活，因此最后以多少人生存的状态迎来结局将会是游戏的关键要素之一。从之后公开的游戏视频我们可以发现，游戏的战斗采用的是主观视点。

紧接着介绍的游戏是首次根据在niconico动画等媒体上发表并获得了高人气的数字化内容《黑岩射手》（ブラック★ロックシューター）改编的游戏作品《黑岩射手 游戏版》（暂名）。游戏设定在一个仅12个人类生存的世界，和原版的《黑岩射手》相比是个全新



的世界观。会场上公开的宣传影像披露了本作将由新纳一哉（代表作《最后的战士》、《Fate/新章》）担任导演，野岛一成（代表作《最终幻想Ⅶ》、《王国之心》）撰写剧本，声优阵容也非常豪华，给人以大作的印象。本作暂定将于2011年夏季发售，平台同样为PSP。由于《最后的约定物语》和《黑岩射手》都是PSP平台上的作品，SCEJ的总裁河野弘先生来到了会场，对Image Epoch的策划能力、高品质以及振兴JRPG的远大志向表示了赞赏和同感。

发布会的后半部分，Image Epoch宣布今后本社作品在流通方面将交给SEGA负责，并表示将进军在线和手机事业领域。关于在线事业方面，将于2011年夏季在NHN Japan运营的在线游戏社区网站Han Game上推出S·RPG作品《骑士传说 战略版》（シュヴァリエ サーガ タクティクス）。这款作品将在PC、PS3以及手机平台展开，这样三个平台进行联动的游戏，在全世界范围来看也是首创的。

另外，Image Epoch还发表了目前正在进行之中的、预计将于2012年发售的4个本社游戏项目，分别如下：





·Type-Moon×Image Epoch合作项目：再次与共同开发过PSP游戏《Fate/新章》的Type-Moon携手开发的新作，开发大约将花费3年的时间。

·ARK项目：原创S·RPG项目，目前已在制作中。

·MARS项目：与JRPG制作人共同完成的项目。

·REMUS项目：传统系列的JRPG化项目。

之后舞台上响起了以弦乐四重奏演奏的不明曲目，御影先生表示这首曲子将是由SEGA发售的某款游戏作品中的音乐，今后Image Epoch不仅将从事发行商事业，还将继续之前的游戏代工开发业务。本作目前仅公开的概念插画，具体内容还不明朗。游戏暂定于2011年发售，可以确定的是，它的风格与之前由Image Epoch开发SEGA发行的《毁灭世界》和《七龙战记》都有很大不同。



11月30日 Spike宣布，旗下人气游戏系列最新作《喧哗番长5 汉之法则》将继前作之后，继续起用人气偶像南明奈担任游戏的宣传印象角色。南明奈今后不仅将出演游戏的电视广告，而且还将在Spike的广告和游戏店的促销物品上登场。《喧哗番长5 汉之法则》将于2011年1月27日发售，平台为PSP。

12月1日 SCEJ于本日宣布了PSP平台的RPG大作《白骑士物语 携带版 教义战争》（白骑士物语 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ）的准确发售日期为2011年2月3日，其中UMD版售价4980日元，PSN下载版售价3800日元。SCEJ还将于游戏发售日至2月17日进行期间限定的教义武器套装赠送活动，玩家只要在这段时期内购买游戏并使用印刷在包装内的在线游戏凭证，就可以直接得到本活动中限定配信的教义系列武器，包括片手剑、两手斧、两手剑、枪、杖、弓等6种。另外，这套武器就算不参加活动也能在游戏中通过合成来获得，不过步骤就会麻烦很多。



HARDWARE 硬件 传索爱将于12月9日正式公布PlayStation Phone

之前的情报站中曾为大家报道过了代号为“宙斯”的PlayStation Phone泄露谍照和规格，而根据最新传闻，这台PS手机很有可能在本月9号正式公布。

不止一家海外网站显示，法国博客Nowhereelse已经获得了索尼爱立信准备在12月9日举行的发表会的招待券。在这张招待券上用法语写着“过去10年里最引人注目的发表会”，而在招待券上除了可以看到作为PS系列主机代表的×、○、△和□图标之外，还能在旁边看到一个电话图标。

而在12月1日，之前爆出过PS Phone谍照的著名IT网站瘾科技（engadget）又爆出了这部手机的首个偷拍视频，据瘾科技表示PS Phone采用的是4英寸电容屏，系统则是Android 2.3。

接二连三的情报告诉我们，第一台PS系列手机离我们已越来越近，至于它会否在最近正式掀开面纱，我们很快就会得到答案。

EVENT 事件 怪物级大作终于降临，引发3000人排队抢购热潮





12月1日，超人气大作《怪物猎人 携带版 3rd》终于如期在日本地区发售，而作为大作发售的一道风景线，排队现象毫无例外地发生在了这款已经上升为日本国民级游戏的大作身上。几乎所有游戏贩售店和电器店门前都是人满为患，很多粉丝在前一天晚上就开始彻夜排队，新宿西口yodobashi在前一天晚上9点左右就已形成长队，到深夜零点已经聚集了100多人，第二天早上六点排队的人员突破1000人，而据店内的工作人员表示，开店后排队的粉丝超过了3000人，创造了为游戏而排队的人数纪录。

位于涩谷的大型电器店SHIBUYA TSUTAYA举行了游戏的发售倒计时活动，游戏的制作人辻本良三和因为出演游戏电视广告而为玩家们熟悉的次长课长井上聪等人出现在了活动现场。当被问及游戏开发过程中最辛苦的一点是什么时，辻本良三表示“全部都很辛苦”，因为这是一款被数百万人期待的大作，因此他们在开发时承受着多大的压力是非常容易想像的。而从游戏发售日起，借由PS3平台进行远程联机的软件Adhoc Party的界面背景也会变成《MHP3》图案，而在PS Home的Capcom专区内也特设了《MHP3》专区，并向玩家免费配送可以带着在PS Home中散步的小猪。



“……5、4、3、2、1，狩猎解禁！让我们开始狩猎吧！”随着倒计时的结束，《MHP3》在粉丝们的欢呼下正式发售。排在队伍最前列的三位玩家被邀请上台发表了激动心情并被授予纪念品。值得一提的是，排在第三位的是一名中国玩家，他兴奋地说道“我是中国人，我通过‘《怪物猎人》系列’结识了很多朋友。”

由于出货严重不足，许多小卖店都出现了供不应求现象，大部分零售店在上午乃至开业半个小时之内就全部售罄，至本辑《掌机王SP》截稿日依然没有解决一碟难求的局面。关于本作的首周销售成绩，我们将在下辑《掌机王SP》上为大家揭晓。

12月1日 Atlus宣布原定于今年冬季发售的PSP版《Persona2 罪》准确发售日期为2011年3月3日，UMD版售价6279日元，PSN下载版售价4980日元。本作是“《Persona》系列”第二作上半部的重制版本，原作大约于11年前发售于PS平台，PSP版将加入全新的片头动画，并针对掌机平台对系统要素进行调整和添加。

SOFTWARE 软件 《战场的女武神3》将发售豪华限定版

SEGA制作的人气PSP游戏《战场的女武神3》将于明年1月27日发售，而本作除了普通版之外，还将在Enter Brain的专门购物网站ebten上专门推出两款附带了豪华赠品的限定版。

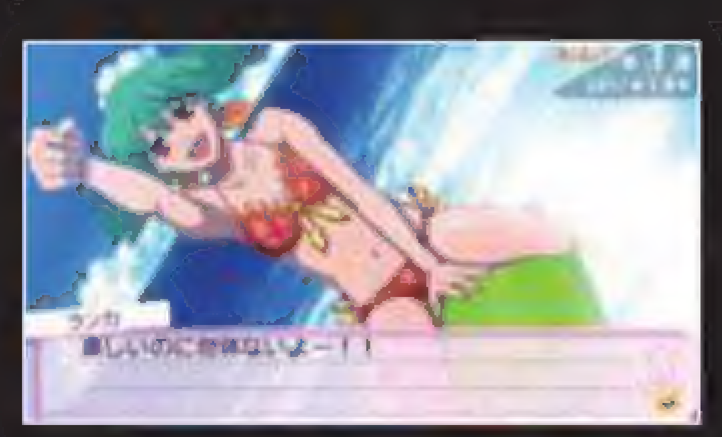
其中《战场的女武神3 DX版 电话卡套装》除了游戏的正式版UMD一张外，还将附带A3尺寸的游戏海报套装、不锈钢折叠杯一个，以及原创图案的电话卡。其中不锈钢折叠杯的造型比较精致，其杯盖部分印有无名部队的纹章，杯身采用了可拉升的折叠式，将其从底部向上拉到头即可成为一只别致的不锈钢水杯，携带起来非常方便。而电话卡则将采用游戏画师本庄雷太全新绘制的人气角色塞尔贝莉娅作为图案，并将附带同图案的迷你海报版豪华硬纸板。这款豪华限定版售价8479日元，目前已在ebten网站上接受预约。

另外，游戏还将同时发售附带了电话卡的“电话卡套装”版，以及附带了A3尺寸的游戏海报套装和不锈钢折叠杯的“DX版”，相当于将“DX版 电话卡套装”版中的赠品拆分成两个版本，给了玩家更自由的选择余地。



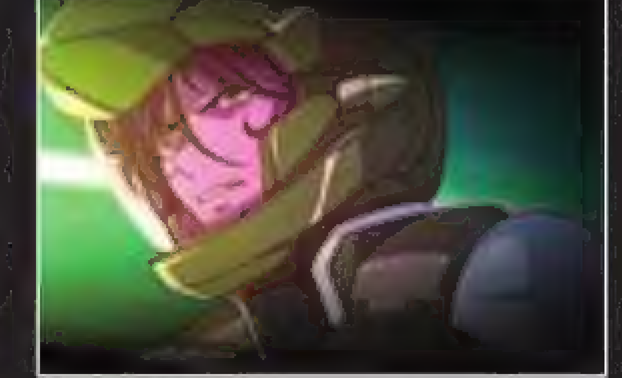


12月1日 作为“《逆转》系列”的传统，游戏在发售之前都会在官方网站提供网页体验版。将于明年2月3日发售的系列最新外传作品《逆转检察官2》于本日提供了网页体验版，内容是今年东京游戏展中展出的游戏第一话的开头部分的特别版本，玩家不仅可以体验熟悉的现场搜查、与证人对决等内容，还可以率先体验本作的新系统逻辑国际象棋（ロジックチェス）。感兴趣的玩家不妨登录游戏的官方网站率先领略御剑检察官的华丽逆转。



12月2日 继《超时空要塞 王牌开拓者》和《超时空要塞 终极开拓者》发售之后，系列在PSP平台的第三款作品《超时空要塞 三角开拓者》（マクロストライアングルフロンティア）于本日正式公开。游戏中将收录来自包括《超时空要塞F》等多部原作中的机体。本作最吸引眼球的新要素是全新的学园模式的加入，游戏中玩家可以化身美星学园的学生去体验学校生活，提升作为飞行员的能力，触发与原作角色们的事件，而育成的角色也可以在战役模式中使用。本作将于2011年2月3日发售，除了售价5229日元的普通版之外，还将发售同捆了《剧场版超时空要塞F 虚空歌姬》UMD影碟的限定版，售价为7329日元。

12月2日 继2006年8月推出《SD高达 G世纪 携带版》以来，与PSP平台阔别大约四年半之久的人气SLG系列《SD高达 G世纪》即将回归PSP怀抱。新作名为《SD高达 G世纪 世界》（SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ），收录作品多达50部，其中包括了《机动战士高达UC》、《剧场版 机动战士高达00》等较新的作品，而来自《高达00》第二季中的机体也将本格参战。游戏除了发售PSP版之外，也将同时登陆Wii平台，两个版本售价均为6090日元。另外，游戏还将期间限定发售售价为9240日元的收藏版，同捆物品为讲述了夏亚变迁的《赤之肖像》由夏亚的声优池田秀一朗读的原作影像特别编辑版DVD。



12月2日 根据来自日本的最新消息，PSP平台的“《传说》系列”全明星RPG《世界传说 光明神话3》的发售日将锁定2011年2月10日，售价为6279日元。游戏还同时公布了三位最新参战的角色，他们分别是来自《宵星传说》的弗林，来自《心灵传说》的辛格和来自《深渊传说》的娜塔莉娅。作为系列传统，本作的预约特典也将十分豪华。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

历史性逆转

《怪物猎人携带版3rd》发售同日，稻船敬二的新博客开张。标题图中，稻船敬二在蓝天白云的背景前笑得灿烂如花，他在第一篇留言中说："现在我是没有头衔的稻船敬二。"

同日辻本良三在涩谷SHIBUYA TSUTAYA的《怪物猎人 携带版 3rd》首卖会中更加笑容灿烂。东京多个地区的首卖会再现千人以上的排队规模，涩谷的YODOBASHI CAMERA排队人数超过3000人。同日一些商家开始回收二手《MHP3》，与当前业界行情下刚上市就值崩的多数游戏恰恰相反，部分商家对《MHP3》未拆封版本开出的回收价格超过8000日元，大大高于其零售价。排长队买完游戏后一转手就能小赚一笔，这在过去是只有新主机上市且供货极度紧张时才会出现的现象，如今却罕见地发生在软件首发时。大家都知道《MHP3》会火，却没想到会火成这种地步。Capcom应该不至于不敢在《MHP3》的产量和发货量上放开手脚，就算首批就把财年内360万套的财年内销量目标全推向零售渠道，也不用担心游戏卖不掉。那么如今的极度"品薄"状态只能解释为Capcom有意为之的饥饿营销策略。

当年轻帅气的辻本良三宣布"狩猎解禁"时，人们可能忘记了一个月前又老又丑的稻船敬二愤然拂袖而去，临走时对辻本家族统治的Capcom一阵狂批痛斥，并暗示在他走后Capcom将更加岌岌可危。可惜稻船的辞职没选对时间，因为《MHP3》的发售，本季度可能会成为Capcom几年来表现最出色的一个财季。这时高调露面于各种宣传活动的辻本良三将更具"Capcom救世主"的风范，未来由他全权接手Capcom的游戏开发大权更显得顺理成章。

《MHP3》制造的热点效应不仅能缓解人们对Capcom的担忧，也缓解了当前市场上对PSP的担忧情绪，为年末商战期间索尼系势力在日本的全面胜出创造了条件。年末商战永远是任天堂的天下，从2004年PSP与NDS的第一场年末商战直到如今，索尼从未在这最关键的商季里战胜过任天堂。索尼在上半年积累的领先优势永远被任天堂的年末攻势彻底化解。今年任天堂祭出《口袋妖怪 黑·白》这么个超级王牌，压制了PSP的嚣张气焰，在全年累计销量上，NDS可能仍然高于PSP。但年末的这场狩猎风暴将在很大程度上抵消《口袋妖怪 黑·白》几个月来的战果，今年PSP与NDS在日本的总销量将会是一个非常接近的数字。根据当前的统计数字，今年日版PS3的年销量超过Wii已成定局，因此在硬件的销售规模上，任天堂系与PS系的地位扭转之势已然形成，《MHP3》在这历史性的扭转中扮演着押在索尼身上的最后一个砝码，势力的天平已经向着索尼倾斜，明年日本的PSP销量有望大幅超越NDS。

其实从索尼方面的战略角度而言，如果《MHP3》与以往的系列作一样选在春季发售可能更加有利，这无疑是索尼狙击3DS的最强有力的武器。不过这样一来Capcom与任天堂的关系可能会从此恶化，对Capcom在3DS上的巨额投资也非常不利。3DS将决定任天堂能否延续其业界地位，如果它像NDS一样取得轰动性成功，任天堂将谷底反弹，进入下一个高速增长阶段；如果它销量平平淡淡，任天堂神话可能会从此结束，暴利时代一去不复返。从3DS的售价、远低于NDS的电池续航时间、高昂的游戏开发成本（据传平均为PSP游戏的两倍以上）等众多不利因素来看，3DS与NDS一样高销量、高利润的可能性恐怕微乎其微……



起点和终点



Darkbaby

知名作者、"游龄"超过20年的老玩家，游戏杂志撰稿人，对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

12月1日，PSP平台的最终兵器《MHP3》终于高调登场。根据一位客居日本乡间的友人称，他在当日下午工作结束后赶去购买，周边十余家游戏小卖店均已张贴售完的告示。虽然首周销量未必能超过《口袋妖怪 黑·白》的历史销售记录，但声势之浩大亦不遑多让。《MHP3》对于硬件市场的提振效果也是一目了然，PSP主机的销量在该作发售前两周已经翻番，这种状况在任天堂强势的年末商战期间发生实在罕见。《MHP3》的热销也归功于索尼不遗余力地业务提携，SCEJ不但同期推出了特别版PSP主机，还利用PS3主机的AD-Hoc Party移动网络服务大幅强化《MHP3》联线对战。一款第三方游戏能够让索尼屈尊若斯，恐怕也只有当年Square的《FF Ⅶ》才有此待遇。

同为游戏老铺，Capcom与任天堂在企业发展历程上存在着颇多相似点。两社在TV游戏产业的发展中多次经历了剧烈起伏，每当处于危急存亡关头总会依靠革命性的新商品重振雄风。不过，两社截然差异的经营手腕也决定了企业成长性的悬殊，更决定其商品生命周期的长短。任天堂的看家大作"《超级马里奥》系列"始于上世纪80年代初期，经过该社精心培育呵护，市场影响力始终长盛不衰。放眼今时今日，NDS和Wii平台在日本国内的软件榜首均由"《马里奥》系列"新作占据，连近期为救场推出的超级冷饭版Wii《超级马里奥合集》目前销量也逼近了70万套，该系列实为游戏产业当之无愧的不老常青树。任天堂也非常善于发掘游戏商品的潜在价值。《口袋妖怪》最初的红火也仅限于日本国内，NOA（美国任天堂）最初的市场调查结果非常不理想，为此任天堂不惜成本地联手东映拍摄了《口袋妖怪》动画电影在全球公映，同时还配合大手笔的轰炸式广告宣传，迅速在海外市场打开了局面。

从《街霸》到《生化危机》，直至当红的《怪物猎人》，Capcom每隔数年都会诞生一款超热卖的名作挽社运危亡于即倒，不过该社经营者的业务水平显然远远及不上任天堂同侪，其商品周期往往非常短促，业界有Capcom产品富不过三代的笑柄。放眼C社历代名作系列，往往都是三代达到巅峰状态，然后便是万劫不复的沉沦衰退。"《怪物猎人》系列"似乎将再次印证Capcom神话的精奥，在系列三代目时达到了空前的辉煌，然而对于所有钟爱这款游戏的玩家而言，绝对期待能够彻底打破三代而衰的魔咒，从目前的市场关注度来看，该系列的生命活跃周期显然远未结束。很多人或许没有意识到，随着稻船敬二挂冠而去，那个名士如云的时代已经一去不复返，Capcom正处在一个制作人青黄不接的关键转型期。事实上，观测Capcom历史上三个重要的发展顶点，实际是一浪更比一浪低的下坡倾向。比之《街霸》和《生化危机》两大世界性的畅销作品，《怪物猎人》不过仅能局促于国内一隅，经营者始终无力将之推广到其他市场，这也是该系列终究无法匹敌《口袋妖怪》之处。杰出的人才决定了优秀作品的诞生机率，对于时下人才凋零的Capcom而言，下一个神话还遥遥无期，《怪物猎人》将是未来几年维系企业命运的关键。

不可否认，"《怪物猎人》系列"已然成长为可以一定程度左右携带游戏产业命运的怪物软件，如果未来参入3DS平台，对于索尼阵营可能会造成毁灭性的打击。不过就Capcom而言，继续在PSP平台独霸的价值显然更大，对于手握有《超级马里奥》和《口袋妖怪》等众多超热门大作的任天堂来说，《怪物猎人》并非不可或缺。更兼自古有一山不容二虎之说，任天堂未必有坐视《怪物猎人》凌驾于《口袋妖怪》的雅量。然而蓄势待发的3DS似乎众望所归，未来一旦出现NDS同等速率的迅速普及状况，Capcom亦不得不被迫做出选择。

即便心比天高，时下的Capcom早已无三上真司在时的实力和霸气，随波逐流将是明智的选择，目前该社确实也在谨慎地判断着业界的未来走向。"《怪物猎人 携带版》系列"下一步非常可能会跨平台发展，跨平台无疑是刀削馒头两面光，两头得利且不失体面，同时还需借重任天堂和索尼两方业务提携，才有可能将该系列真正推广为全球热门大作！

游人望远镜



栏目主持
酷洛洛

《MHP3》之红火，以致游戏正式发售的那一刻就注定供货不足。日版那边被炒得如何厉害也就算，就连港版的价格也变成由零售商自行调整，自然涨了又涨。虽然本辑“游人望远镜”没有请来辻本良三（《MHP3》制作人）和一濑泰范（《MHP3》监督），但其中也穿插了这不少《MHP3》好物，现在我们一起来看看吧。

小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督

一位电影迷



■由木村拓哉主演的同名经典动漫改编电影《宇宙战舰大和号》



现在挂在小岛工作室里面的电影公告版。

2010年12月1日

今天是12月1日，在《MHP3》发售的同时，也是电影《宇宙战舰大和号》的公映日。于是我特意为今天定下一条规则：因为下班时人流拥挤，只看一部喜欢的电影也是可以的。届时小岛工作室应该会有许多人一起去看《宇宙战舰》的。



想不到刚看完《宇宙战舰》回来……那就收下了！辻本先生，真的十分感谢你。

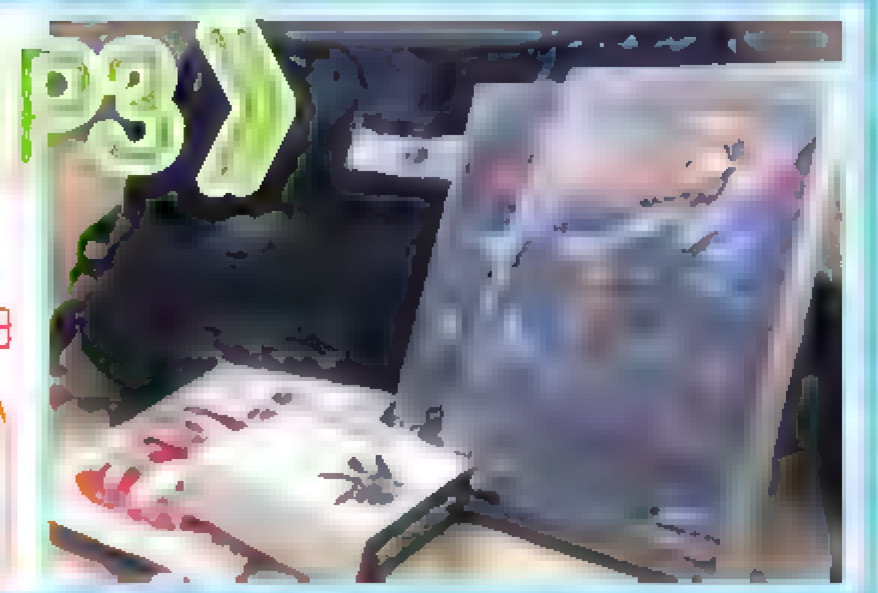


樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”，目前制作3DS《新 光之神话 帕尔蒂娜之镜》



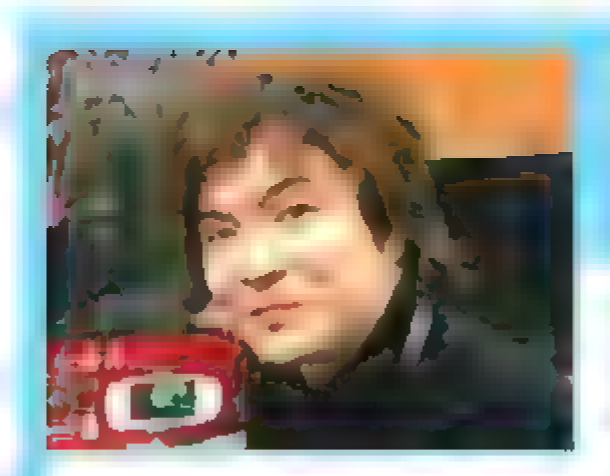
又是《MHP3》



那我不客气了……（辻本先生，感谢！）

11月30日





鸟山求

"《FF》系列"制作人，曾担任PS3/X360《FF XIII》导演，现在负责《寄生前夜 第三个生日》的剧本。

来自鸟山求的《3rd》介绍

虽然有点早，但还是在这预祝各位圣诞快乐吧！

我是负责本作剧本的鸟山。

因为一心想与阿雅过圣诞，于是就参加了《3rd》的制作，如今如愿以偿的日子即将到来了。

游戏的初期理念虽然是以白雪飞舞的伦敦，被血沾污的婚纱作为开始，但随着开发期间朝着解明与神秘的震惊的故事展开，游戏经历了多次修正，并设计出多个结局以及隐藏结局。因此剧本的和完成度和得到了提高，变得更加成熟。

最终目的是将至今包含事件和故事背景扩大化。

故事十分庞大，如果各位能够用心去玩、或者偶尔玩一下我都会觉得十分荣幸。

游戏影像会以高精度的大分辨率画面来表现，并使用高素质的加工，一个词描述——精华。

恐怖的场面自然让人胆战心惊，而香艳的场面也会让人心跳加速，肯定会让你拿着PSP的双手在紧张颤抖着。

敬请各位用心玩这款游戏。

最后请大家与阿雅一起过圣诞吧。





田畑端

代表作有《危机之源 最终幻想VII》，现担任《寄生前夜 第三个生日》以及《最终幻想Agito XIII》出品人

关于久无消息的《Agito》

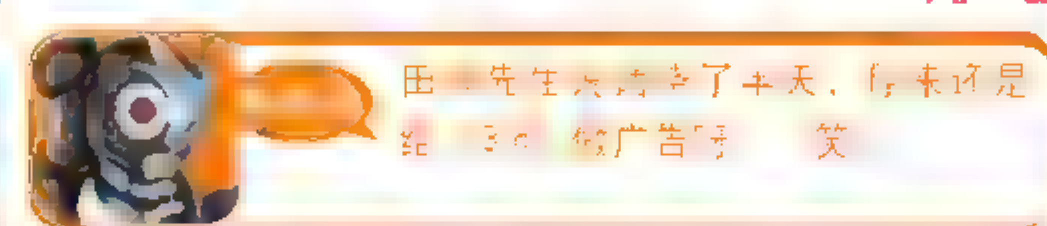


最近一直在忙，并不是为了《3rd》，而是为了《Agito》。目前Agito的公开情报几乎等于0，玩家看不见游戏画面，相信也很难对游戏产生什么期待，不过明年开始就会放出各种新情报，小组全体成员正以希望得到大家的期待而在努力开发。

《Agito》是以"四种幻想之间的冲突（世界观）"、"魔法与兵器的互相厮杀（战斗）"、"日常与非日常（现实的表里）"等，是款集合各种概念构成的大作。其中部分故事更取材于一些曾付出众多生命的真实历史，而多人游戏系统也有着《Agito》的风格。

对《Agito》感兴趣的各位，一定要玩一下《3rd》。虽然《Agito》的庞大内容对比《3rd》自然有所不同，但由于与我们目前制作PSP游戏的中心架构相近的，制作时一部分也参考了《3rd》，总结来说……请大家多多关照《3rd》吧。

11月25日



掌机销量榜TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：魅月

软件销量（日本） 2010年11月15日—11月21日



超级化石挖掘者

スーパーカセキホリダー

本周销量 4万7706套 | 累计销量 4万7706套

■Nintendo ■RPG ■2010年11月18日 ■4800日元

受“《口袋妖怪》系列”超人气的影响，同类型的怪物养成类游戏都有着不俗的销量。在本作中，玩家要通过挖掘和还原化石来获得与之对应的恐龙，之后培养恐龙、进行对战，最终以获得冠军为目标。游戏中恐龙的数量不少，对怪物养成类游戏有爱的朋友不妨一试。

NDS



皇家骑士团 命运之轮

タクティクスオウガ 運命の輪

本周销量 3万9487套 | 累计销量 22万1429套

■Square Enix ■S・RPG ■2010年11月11日 ■5980日元

优秀的剧本、难度很高的战斗、丰富的培养乐趣让这款在SFC时代出生的作品获得了非常高的评价，如今时隔十多年，这款名作的复刻不但让老玩家们重温了当年的感动，也让新玩家们领略到了S・RPG王者的超凡魅力。游戏上手比较难，不过一旦上手后将带给你无限乐趣！

PSP



口袋妖怪 黑・白

ポケットモンスターブラック・ホワイト

■Pokemon ■RPG ■2010年9月18日 ■4800日元

本周销量 3万7706套 | 累计销量 442万716套 | NDS

4 世界足球 胜利十一人2011

ワールドサッカーウイニングイレブン2011

■Konami ■SPG ■2010年11月18日 ■4980日元

本周销量 3万4906套 | 累计销量 3万4906套 | PSP

5 尖帽子与魔法店

■Konami ■ETC ■2010年11月11日 ■4980日元

本周销量 2万3131套 | 累计销量 6万7426套 | NDS

6 半罪少女

■日本一Software ■RPG ■2010年11月18日 ■6090日元

本周销量 1万9958套 | 累计销量 1万9958套 | PSP

7 噬神者 爆裂

GOD EATER BURST

■NBGI ■ACT ■2010年10月28日 ■5229日元

本周销量 1万7233套 | 累计销量 37万7517套 | PSP

8 必杀柏青哥、柏青嘡攻略系列 携带版 Vol.2 CR新世纪福音战士 初始福音

■D3 Publisher ■ETC ■2010年11月18日 ■6090日元

本周销量 1万758套 | 累计销量 1万758套 | PSP

9 再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战

もっと!ステイッチ! DS リズムでラクガキ大作戦

■Disney ■ACT ■2010年11月18日 ■5040日元

本周销量 7165套 | 累计销量 7165套 | NDS

10 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

■Capcom ■ACT ■2009年12月24日 ■2100日元

本周销量 6088套 | 累计销量 49万7202套 | PSP

硬件销量（日本） 2010年11月15日—11月21日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	3万5023台	195万4628台	698万1215台
PSP	9万3121台	181万7656台	1528万651台
NDSL	1607台	19万4458台	1810万3525台（2455万2731台）
PSP go	1115台	5万2864台	13万1443台

软件销量（美国） 2010年11月14日—11月20日

排名	游戏名	厂商/类型/发售日	销量
1	马里奥对大金刚 迷你岛大行进 NDS Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!	Nintendo ACT 2010年11月14日	本周销量 10万5550套 累计销量 10万5550套
2	新超级马里奥兄弟 NDS New Super Mario Bros.	Nintendo ACT 2006年5月15日	本周销量 6万2652套 累计销量 886万6047套
3	索尼克 色彩 NDS Sonic Colors	SEGA ACT 2010年11月16日	本周销量 4万3486套 累计销量 4万3486套
4	马里奥赛车DS NDS Mario Kart DS	Nintendo RAC 2005年11月15日	本周销量 4万2485套 累计销量 749万2188套
5	口袋妖怪 心金·灵银 NDS Pokemon HeartGold / SoulSilver Version	Nintendo RPG 2010年3月14日	本周销量 3万4712套 累计销量 306万8282套
6	超级涂鸦 NDS Super Scribblenauts	Warner Bro. PUZ 2010年10月12日	本周销量 2万7544套 累计销量 18万4722套
7	ATV雷霆山脊赛手+怪物卡车车历险记 NDS ATV Thunder Ridge Riders / Monster Truck Mayhem	Destination Software RAC 2007年8月15日	本周销量 2万6869套 累计销量 25万1360套
8	口袋妖怪突击队 光之轨迹 NDS Pokemon Ranger: Guardian Signs	Nintendo RPG 2010年10月4日	本周销量 2万2520套 累计销量 14万6623套
9	极限脱出 9小时9人9道门 NDS Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors	Aksys Games AVG 2010年11月16日	本周销量 2万2312套 累计销量 2万2312套
10	战神 斯巴达幽灵 PSP God of War: Ghost of Sparta	SCE ACT 2010年11月2日	本周销量 2万1692套 累计销量 11万8555套

读者期待榜

（根据146辑调查表统计）

紧随《MHP3》后的同样是预定在12月发售的两款大作。3DS的游戏虽然大多尚未公布发售日，但玩家已经开始期待新平台上的名作之续了。毕竟现在NDS的新作阵容显得较为单薄，将目光投到机能更强、功能更具创意的3DS上也是喜欢任系的玩家的自然选择。

玩家心声

《第三个生日》，破衣系统是大部分男性玩家的福音。（江苏常州 凌逸清）

一边是《雷顿教授VS逆转裁判》中成步堂激情的“我反对”，一边是《深爱3D》中爱花迷人的一举一动，很难抉择啊！都期待吧。（浙江舟山 王恩峰）

还是期待PSP上的新作《机战》吧，两年多没有新作品了。（河北石家庄 刘柔）

《逆转》新作——高考过后大脑已死，希望靠它唤醒我的脑细胞。（江苏常州 易超凡）

《怪物猎人 携带版 3rd》，很期待里面新的猫猫和攻击方式，玩试玩版都有点不过瘾了。（广西南宁 姚欣宇）

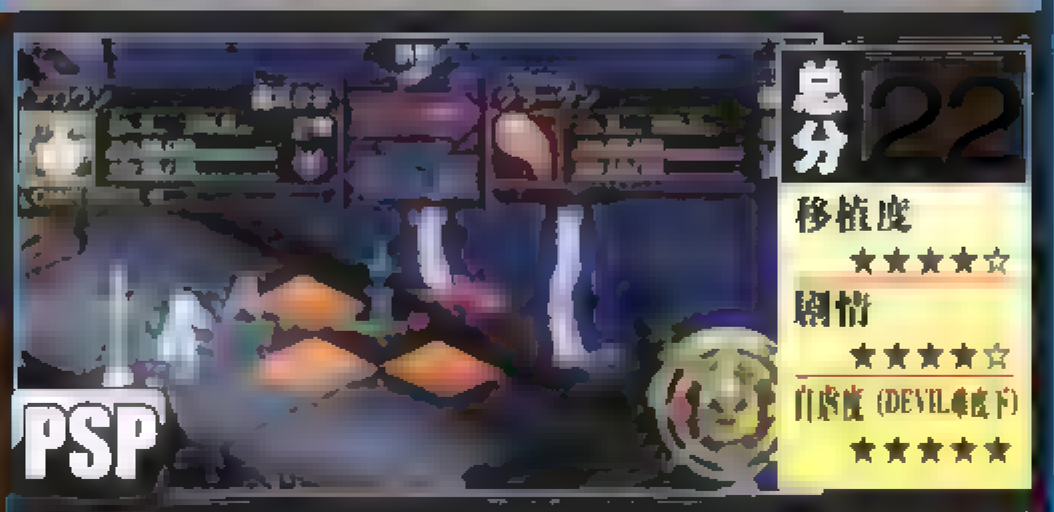
《ACEP》是我一直都玩的系列。（广东广州 吴家宝）





《MHP3》总算揭开面纱，惊艳的素质获得小编的满分评价，这也是继《MHP2》后系列再度获得满分的作品。《口若悬河 希望学园与绝望高中生》虽然并非一线大厂制作，但出色的素质让人叫绝，是近年推理类游戏的个中翘楚。另外大家关心得比较多的是《机战L》，本作素质相比《K》有一定进步，不过没有明显突破，获得了23分的评价。

泪洒三重冠 花冠的大地 携带版



总分 22

移植度 ★★★★☆
剧情 ★★★★☆
自虐度（DEVIL难度下） ★★★★★

本作是PS3上同名游戏的移植作，讲述了魔王从千年的沉睡中苏醒，带领一干人等以不屈的抗争迎来的新生的壮丽篇章。

阿鹰 继《传颂之物》后又一款非常优秀的S·RPG，游戏的剧情、推进方式、战斗部分都没有变化，全程语音加上华丽的CG图片使得游戏仅从视听角度来看就非常吸引人。战斗部分依旧非常爽快，高难度下需要玩家合理安排职业以及正确走位才能保证短时间内完成战斗拿S级评价，游戏后期不是秒杀敌人就是被敌人秒杀的情况比较常见，如何保证在不被敌人打倒的情况下完成战斗也是非常考究的。不过由于是逆向移植，游戏的画面有一定程度的劣化，特别是战斗部分，纸片一般的作战单位看起来实在有点搞笑。



苍穹 作为S·RPG本作的上手并不难，属性相克和元素周期是制定战术的最基本原则。不过战场的要素略显匮乏，导致大部分关卡的重点都是在控制走位，令人略感乏味。 **7**

胧月 Gal风满满的战棋，人设上能吸引到一批固定人群，战斗节奏也算比较流畅。只是节奏虽快却缺乏战略性，当然相对于原作的追加要素还算比较厚道。



■ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE■UMD
■Aquaplus■S·RPG■2010年11月25日■1人■无对应周边

王国 一骑当千之剑



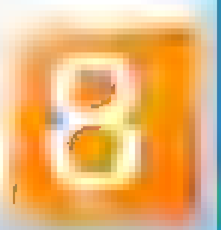
总分 23

还原度 ★★★★☆
操作性 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

由日本漫画家原泰久的作品《王国》所改编的无双类游戏，剧情中的时代背景设定在中国的战国时期，立志成为大将军的主角将凭手中利剑在乱世创下一番功名。



故事模式虽然只有短短10关，但是漫画中的经典战役都在其中得到了完美地还原，甚至外传模式下部分关卡也是漫画的剧情引申出来的，Konami这种忠实原著的作法值得肯定。作为一款爽快的无双类游戏，本作的基本操作也参考了“《无双》系列”的Charge攻击，以“伍”为核心的5人团队操作和阵型连携技也有其独到之处。外传模式非常耐玩，角色和士兵的培养，武器的强化和炼成都需要倾注大量的时间和心血。虽然有场景过少、战场要素不够丰富等缺憾，但作为一款漫画改编游戏，本作的素质还是堪称出色的。



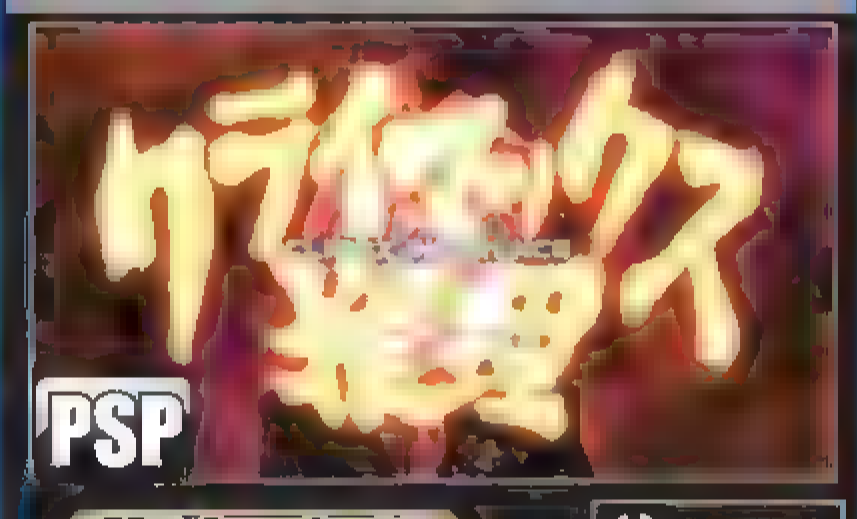
马修 作为一款“无双”类ACT，本作相当给力，大战的临场感觉相当棒，甚至超出了“《无双》系列”，阵型系统也让本作在同类游戏中有了自己的特色。 **8**

白菜 ACT佳作，战斗非常重视阵型的连携技，因为到游戏后半通常攻击基本已经发挥不了作用了。打击感把握得不错，原作FANS应该能够接受。 **7**

■キングダム 一骑斗千の剑■UMD■Konami■ACT
■2010年11月25日■1～3人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

口若悬河 希望学园与绝望高中生



PSP

黄金珍藏

原创的含动作要素的推理AVG。入学当天被囚禁在学院中，被幕后黑手逼迫互相残杀的15名学生，究竟能否平安逃出？凭借你的推理来帮助大家吧。

总分 28

画面 ★★★★★

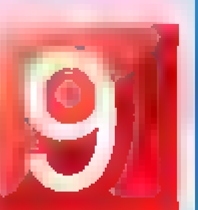
音乐 ★★★★★

剧本 ★★★★★

白泉 看上去类似于大名鼎鼎的“《逆转裁判》系列”，但颇有青出于蓝胜于蓝的气势。2.5D手法以平面的图片制作出了空间立体感。音乐与剧情配合得丝丝入扣，推理的高潮阶段不由得让人热血激荡。豪华的声优阵容也不能忽视，推理部分的全语音让恶声癖战斗力翻倍。搜查部分有多处提示，非常照顾玩家。而推理部分的三种难度选择，让无论是第一次接触推理游戏的人还是个中高手都能玩得尽兴。剧情跌宕起伏，扣人心弦，在绝望与阴暗中，以微弱的希望牢牢扣住玩家的代入感。

10

胧月 “逆转+大逃杀+诈欺游戏”，糅杂着众多名作要素，同时又保持了良好的一体感。系统与剧情无可挑剔，人设漂亮富有个性，这种游戏应该越来越多。



阿鲁 这款在初看介绍时只有一点兴趣的游戏在试玩后就再也放不下了，激烈的对决、自由的探索、毫不拖沓的剧情以及辩论最后的案件重塑，爽快之极！



■ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生■JMD■Spike■AVG■2010年11月25日■1人■无对应周边

怪物猎人 携带版 3rd



PSP

黄金珍藏

总分 30

手感 ★★★★★

音乐 ★★★★★

耐玩度 ★★★★★

PSP白金狩猎动作游戏“《MHP》系列”的最新作，基本系统继承Wii平台的《MH3》，并融合了《MHP2G》中的各种受欢迎要素，完成度极高。

虽说是以Wii版《怪物猎人3》为基础制作，但除了画面以外，其他方面本作完全不会输给前者，果然《MH》还是要在PSP上玩才有感觉呀。和Wii版相比最大的变化就是取消了海战，使得游戏的流畅度有了不小的提升，虽说也有部分海中怪物被删除的遗憾，但作为补充也收录了不少新怪物，算是不过不失。在《MHP2G》登场的随从猫得到了强化，不仅动作丰富了不少，还能为其打造各种装备，就像是两个小猎人一样。惟一的遗憾是这次没有地图预读功能，换取的读盘速度感觉没有以前快，得通过媒体安装进行改善。



SKY 没用任何语言能够形容这对款作品的期待和崇敬，众多的新怪物，厚道的全武器，相对于Wii版的《MH3》，全面进化的它绝对是一款集大成之作。



胧月 系统各方面更为人性化，丰富的用色令村庄和场景都变得更加漂亮。武器种类和动作系统堪称全系列最强，保持了良好手感的同时又提供给玩家广阔的发挥空间。



■モンスターハンターポータブル 3rd■JMD■Capcom■ACT■2010年12月1日■1～4人■无对应周边

马里奥对大金刚 迷你岛大行进



热血推荐

NDS



总分 24

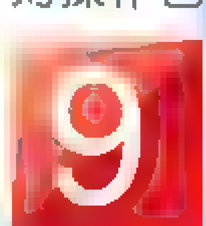
创意 ★★★★★

解谜度 ★★★★☆

挑战度 ★★★★☆

大金刚由于没有拿到游乐场送出的礼物，于是强行带走了美丽的游乐园女郎，于是马里奥大叔的英雄救美之旅又一次拉开了序幕。

“《马里奥对大金刚》系列”最新作品，游戏方式非常简单，只要通过搭路让发条人偶到达指定的门里就能完成关卡。游戏的画面清新简单，场景中的各种机关、设施一目了然，继承了“《马里奥》系列”一贯的简约风格。游戏几乎为全触控操作，无论是搭桥还是放置机关都非常方便，简便的操作适合各年龄层玩家进行游戏。游戏的关卡数量不少，后期许多关卡不但考验玩家的解谜能力，对操作也有较高的要求，通关后还设置了高难度游戏服务喜欢挑战自我的玩家，无论新手老手都能从本作中体验到乐趣。



胧月 简单的规则下将乐趣延伸到极致，画面风格富有童趣却不显幼稚。后期关卡虽只有寥寥几个机关，却要玩家动上一番脑筋，黏着度非常高。



乌冬 基本玩法没有太大的改变，不过关卡数量和机关种类都比前作丰富，趣味性和挑战性上升了不少，是一款非常耐玩的休闲游戏。



■Mario vs. Donkey Kong Mini-Land Mayhem■卡片（256Mb）■Nintendo■ACT■2010年11月15日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

超级化石挖掘者



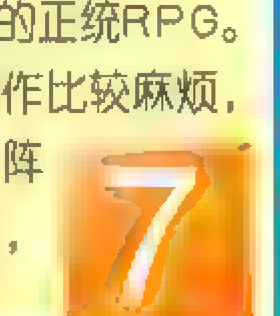
游戏讲述的是主人公被世界著名的化石挖掘家乔伊救[illegible]之后为了与乔伊再次见面而参加化石战斗大赛，并在比赛中逐渐成长的故事。

总分 20

战斗 ★★★☆☆
挖掘度 ★★★★☆
养成度 ★★★☆☆

■スーパーカセキホリダー■卡片（2Gb）■Nintendo■RPG
■2010年11月18日■1人■无对应周边

游戏的主题是挖掘和培养，整体流程类似“《勇者斗恶龙 怪兽统领者》系列”，体验寻找以及培育怪兽的乐趣。与同类型游戏不同的是，玩家不但需要寻找复活怪兽用的化石，还必须对化石进行还原处理，需要利用到NDS的触屏以及麦克风的功能，只有成功将骨骸从化石中分离出来才能还原这些原始生物原本的姿态，与直接抓怪相比有着不一样的乐趣。处理化石和战斗的难度都不高，虽说是一款模仿成分很重的游戏，但各种原始生物还是有着幻想出来的怪物无法比拟的魅力。推荐给恐龙爱好者。



[illegible] 本作的战斗系统拥有队形、相性距离、属性相克等要素，但总体来说并不算复杂。在野外寻找并挖掘化石，利用触控笔操作电钻和锤子来复原化石的过程都非常有特色。 **7**

胧月 游戏名虽像“脑白金”，却是以育成为卖点的正统RPG。化石的还原处理操作比较麻烦，但收集乐趣很高。阵型战斗很有战略性，耐玩度较高。 **7**

超级机器人大战L

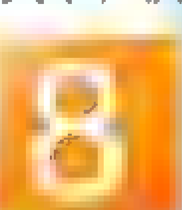


总分 23

画面 ★★★★☆
热血度 ★★★★★
系统 ★★★★☆

[illegible]的机器人S·RPG，[illegible]战斗画面亦作出了进一步的提升[illegible]《[illegible]》等6部首度参展，共同交织出沸腾的机器人作品大杂烩。

组队系统方面虽然还有不如人意的地方，例如小队分拆时我方只能强制让一台机体撤退，但至少比《机战K》要舒服得多。小队间的机体奖励共享，让玩家进一步地探索不同机体配搭后的效果，吸引力十足，但部分过于强大的组合会导致游戏挑战降低不少。战斗画面是本作的亮点之一，必杀技中穿插着各种动画特写，算是弥补了因NDS机能导致2D马赛克满天飞的尴尬，让整体表现大气了许多。将近期热门作品加入其中，恢复S/L大法，也算是吸引新玩家得手段之一。最后给本作的剧情加点分，《SEED D》的剧情改编实在太给力。



阿鲁 部分战斗动画有所变化，这点还算比较厚道，不过没有语音始终让人热血不起来，而且本作中降能力的子弹过于强大，游戏平衡性受到了一定的影响。 **7**

乌冬 系统上的进化并没有值得大书特书的地方，倒是战斗画面的进化比较令人满意，和《机战K》相比流畅了不少，更有看动画的感觉。 **8**

■スーパーロボット大战L■卡片（1Gb）■NBG■S·RPG
■2010年11月25日■1人■无对应周边

SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战



总分 20

爽快度 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆
还原度 ★★★★☆

本作由同名的动画作品改编而来，游戏将三国时代的[illegible]《高达》动画中的各种知名机体合而为一，重新演绎了那个群雄割据的乱世。



本作中剧本模式的剧情严格遵照动画，跨度从第一话直至最终话，有超过40名的武将可供操作，这对于原作的粉丝而言足以称之为“厚道”，更不用提特别制作的项羽之乱模式。游戏的系统简单明了，普通攻击、特技攻击交替使用便能轻松打出连续技，而特技的操作则类似于“《传说》系列”中十字键与奥义的搭配使用，只要玩家掌握了节奏就能很快体验到其中的爽快感。不过游戏中的战斗大多只是一味地砍杀，胜利条件缺乏变化，而原本就不大的战场竟然还需要划分区域，略微影响了流畅度。另外附赠的卡片游戏也比较鸡肋。 **7**

马修 用SD高达来表现《三国》，本作融合得不错，有点横版ACT的感觉，但手感总觉得不太舒服，不过好在游戏的难度不算太高，图个乐呵玩一下，也算不错。 **7**

胧月 打起来很热闹，但手感不佳。系统缺乏特色，套个其他游戏的模子就拿出来卖。与其说这是一款FANS向游戏，倒不如看成收费广告。 **6**

■SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战
■卡片（512Mb）■NBGI■ACT■2010年12月2日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

黄金眼Review
GOLDEN EYE IN DEPTH REVIEW

我们也当主人公了喵！

评分 黄金眼 24

热血推荐 文 乌冬

游戏时间：70小时以上

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
モンハン日记 ぽかぽかアイルー村

PSP
◆Capcom◆ETC◆2010年8月26日◆日版
◆1～4人◆3990日元◆无对应周边

在《怪物猎人》世界中有一种叫作艾鲁的猫形生物，一开始它们只是作为杂兵和NPC出场，但随着新作里戏份的不断增加，艾鲁的人气同时也在节节上升，终于，在这款《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》中，艾鲁们当上了主角。

艾鲁的角色魅力

游戏界里配角翻身做主角的例子不少，像是《马里奥》中瓦里奥、《塞尔达传说》中的庭格尔和《魔界战记》中的普利尼等，这些角色身上都有一个特点能让玩家对其留下深刻的印象，如瓦里奥的坏、庭格尔的猥琐、普利尼的贱，而艾鲁也不例外，在它身上能找到，就是那无处不在的可爱了。

本来猫就是一种很招人喜爱的生物，它们温顺、聪明、善解人意，是最亲近人类的动物之一。当然以猫为原型的艾鲁也不例外，从《MHP》里就登场的猫车艾鲁，到《MHP2》发挥团队力量制作猫饭的厨师艾鲁，还有《MHP2G》里偶尔为猎人的狩猎添乱的随从艾鲁，这些艾鲁们在各个领域展现着自己的角色魅力。

在以艾鲁为卖点的本作中，艾鲁的可爱可以说发挥到了极致。首先，游戏没有采用像系列正统作品那样的写实风格，而是采用了Q版风格，身为主角的艾鲁个个手短脚短，脖子上还顶着大大的猫头，行动起来憨态可掬，怎么看



▲玩家可为自己的艾鲁设定颜色和声音，让其更具个性。

都令人忍俊不禁。此外，每只艾鲁在毛色、花纹和穿着上都有着自己的特点，让人一眼就能看出其职业，因此虽然游戏中的艾鲁不少，但也不会有雷同的感觉。

当然，游戏并不是单纯地将猫人性化就完事，艾鲁作为猫的一面也很好地保留了下来，比如艾鲁和猫一样都很喜欢木天蓼，如果把木天蓼作为礼物送给艾鲁，它们会非常高兴。还有体现猫好奇心的“文化震惊”系统，艾鲁和猫一样好奇心很重，当它们看到新奇的事物时都会被吓一跳，接着可以获得震惊点数，用来改变村子的流行，不过比起这个作用，笔者还是比较喜欢吓一跳的表现，因为艾鲁被“震惊”时的夸张反应和表情实在是太搞笑了。

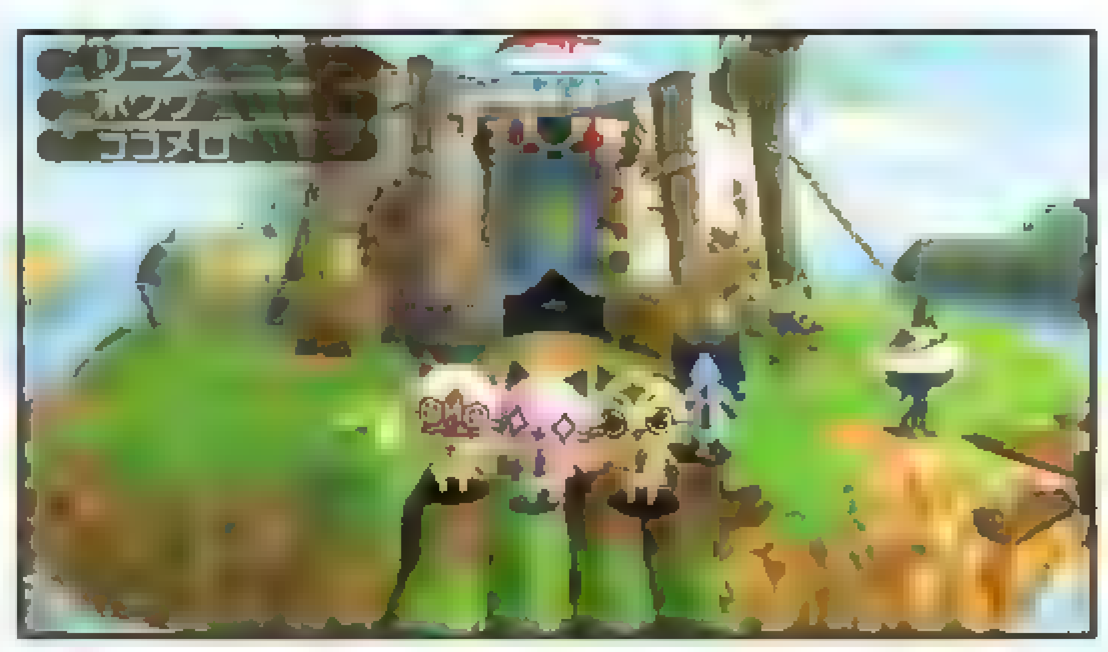


▲发掘各种各样的“文化震惊”也是游戏的乐趣之一。

艾鲁版“动物之森”

本作的游戏方式借鉴了大名鼎鼎的《动物之森》，所以称本作为艾鲁版“动物之森”也不为过。在游戏中玩家要做的就是化身为艾鲁村的一份子，为村子的发展尽一份力。游戏初期艾鲁村很荒芜，玩家可以通过采取、挖矿、钓鱼等方式获取点数来发展村子，到了晚上，则可以把村子的其他艾鲁召集起来，一起参加热闹的宴会，以缓解白天的辛劳……尽管游戏的方式很简单，但就是从这些简单的劳动中，玩家可以切切实实体验到作为艾鲁的日常生活。而且随着村子的发展，会有更多的艾鲁慕名而来，看着同伴越来越多，村子渐渐变得热闹，内心也会愈加充实。

对于一款仿《动物之森》的游戏来说，当然也不会缺少交流要素，在村子的发展过程中，村民会遇到这样或那样的烦恼，玩家的艾鲁还需要倾听它们的烦恼，尽自己所能去帮助它们。而玩家的努力也不会白白付出，被帮助的村民会给予以回报，如赠予各种道具或为村子添加新的机能，这些都可以被玩家所利用，就像现实社会一样，人不可能永远一个人生活，总有需要互相帮助的时候，予人方便，就是自己方便。而且不止和NPC，通过PSP的通信机能，还能实现玩家间的交流，邀请其他玩家的艾鲁到自己的村里一起钓鱼、捕虫、玩小猪竞速，享受悠闲的村庄生活，或者是交换相互没有的素材，体验单机时所没有的好处。

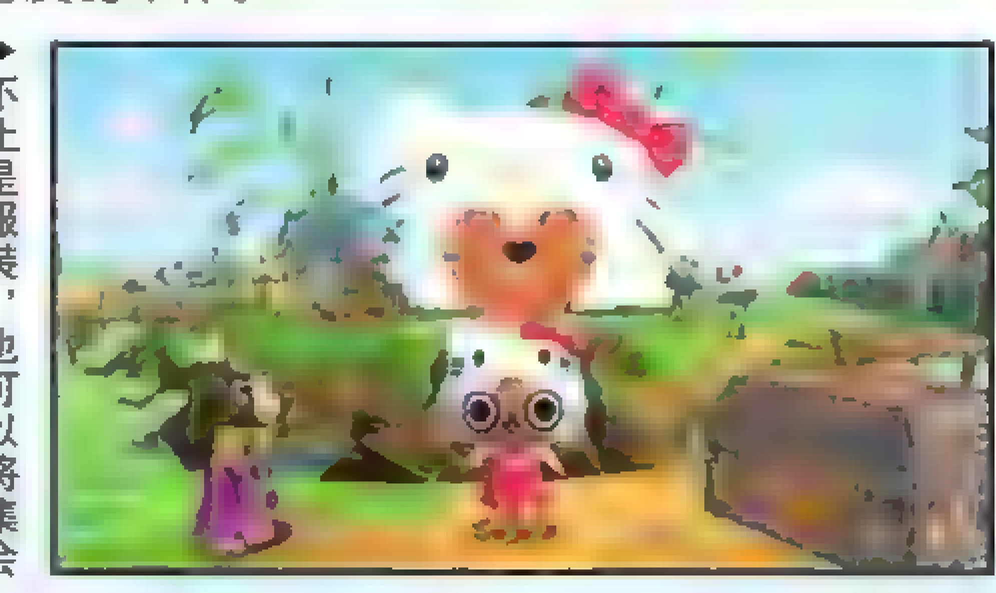


▲独乐乐不如众乐乐。

其他成功元素

游戏也引入了正统作品中的狩猎要素，不过毕竟艾鲁不是人，要控制艾鲁像猎人一样狩猎不可能的，所以游戏采用了指令式狩猎。狩猎中，艾鲁会给出的各种提案，玩家只要根据当前的情况选择正确的指令便能狩猎，无需过人的技术，即使是轻度玩家也能上手，和游戏轻松的风格正好相吻合。

另外游戏还启动了多项合作计划。其中最引人注目的就是和著名的Hello Kitty品牌合作，推出Hello Kitty主题的艾鲁服装，玩家可以将自己的艾鲁打扮成Hello Kitty的样子，其他还有《到哪里都在一起》和《太鼓之达人》的主题服装。这些合作的品牌和游戏都有一个共同点，就是都是走可爱路线的，通过这类合作，可以让更多喜欢这种风格的玩家认识到同样可爱的本作。



▶不止是服装，也可以将集会打扮成Hello Kitty风格。

除了游戏本身内容外，厂商在游戏以外的地方也投入了很多人力物力。像是在发售前就推出了采用同样世界观的TV动画，还有和餐厅合作，推出相关的主题料理。让许多不知道《怪物猎人》的人，通过这些渠道也慢慢了解到艾鲁的存在，最终成为艾鲁村的一份子。

穿过海贼支配的海域，搜寻珍稀的食材！

Shining Hearts

在144辑的"前线"中真实身分尚未明了的谜之海贼团终于也有了详细的情报。有关居家船与周边岛屿的情报也会在本辑前线中公布。游戏即将发售，大家一起期待吧。

PLAYSTATION PORTABLE

光明之心			
SEGA	RPG	预定2010年12月16日	日版
1人	6279日元	无对应周边	
相关报道	Vol.141 P53/Vol.143 P96/Vol.144 P36		

机甲海贼 盖鲁班卡

当主人公一行可以离开维因达利亚岛出海时，他们将会在海域上遭遇名为"机甲海贼盖鲁班卡"的敌对海贼团，对方能够使用古代文明的兵器，并非泛泛之辈。

独眼的海王 艾扎克·桑·杰鲁曼

率领机甲海贼盖鲁班卡的海贼头子，同时也是精通古代科学的天才科学家。他也是知道神秘少女辉夜秘密的人。

泛用型 卒兵机器

机甲海贼的一般兵。陆战形态持长枪，飞行形态则运用火力攻击。用途广泛。

▲敌人基本是魔法攻击

涅库罗斯·象 海战机

以西洋棋的主教棋子为原型的死棋军团司令官之一。擅长魔法。

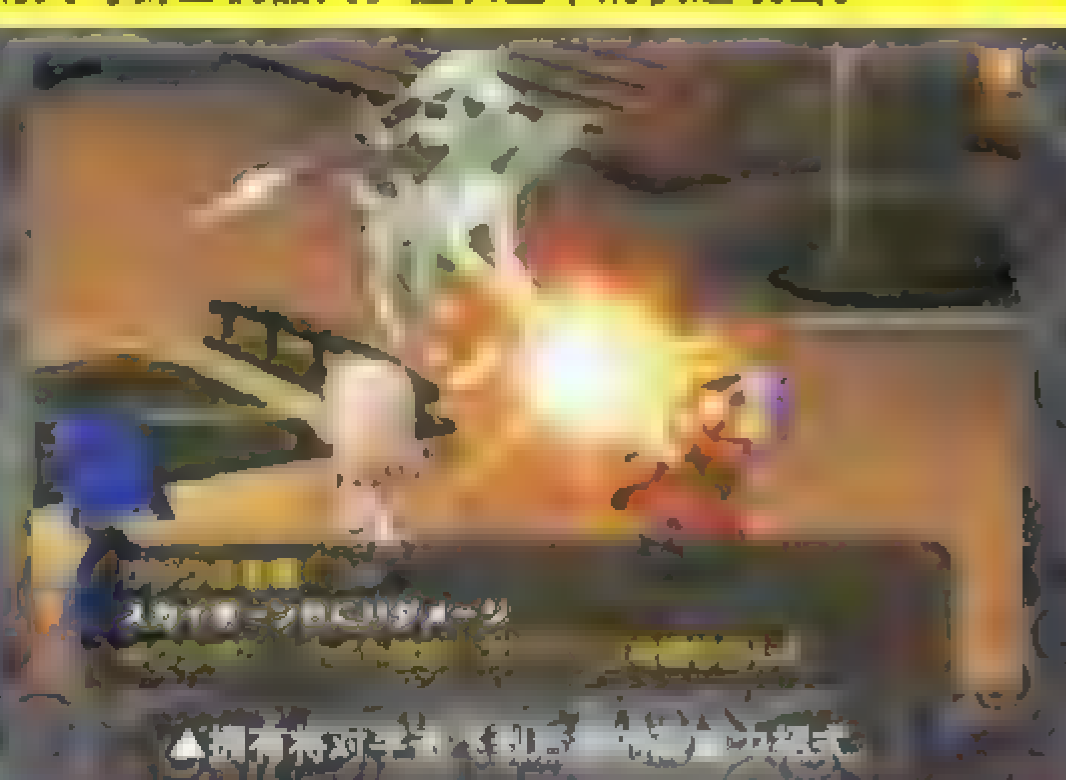


伊克西翁·马　空战机

死棋军团的司令官之一，以半人半天马为原型的人马骑士机器人。擅长空中的快速攻击。

泽鲁加·车　陆战机

死棋军团的司令官之一，重装骑兵型机器人。搭载高威力的轰击炮，坚固的装甲也是其特征。



▲拥有[illegible]

进化的魔法居家船

主人公一行用作居住的居家船[illegible]艘被冲上岸边的破船，而随着主人公[illegible]渐取得[illegible]其姿态也会随之进化[illegible]二阶段开始就可以进行航海了。

初期阶段　破船

无法驶出维因达利亚岛，作为住宅使用。

第二阶段　小型船

可以对周边岛屿进行探索。

进化

进化

最终阶段　大型船

设备充实，能够进行远航。

居家船的作用

最重要的作用就是作为主人公睡觉的地方。随着故事进展，船内会设置孵化精灵之卵[illegible]的设备，另外还有包括可以收获农作物的栽培槽、熟成[illegible]、[illegible]以及冷藏库等等设备存在的厨房，都会随着船的进化而逐渐增添进来。

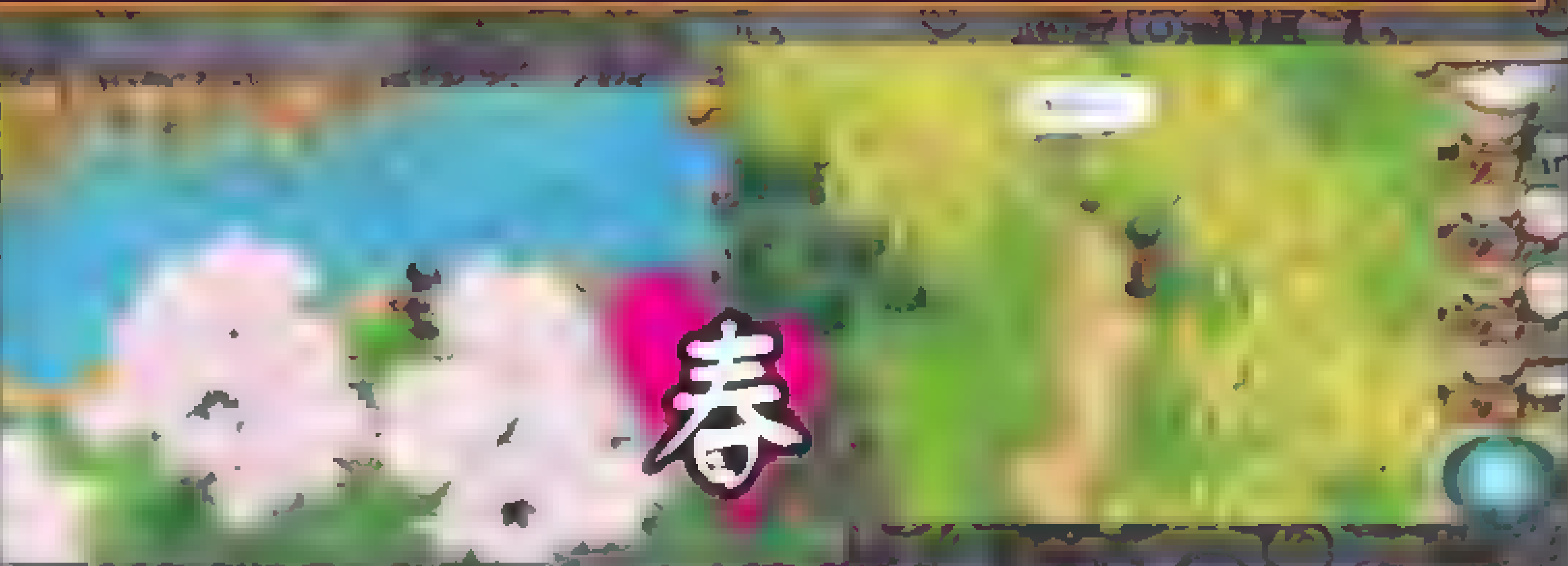


▲[illegible]以烤面包

维因达利亚岛周边的4座岛屿

大湖岛

山顶附近的卡尔迪拉湖与盎然的[illegible]木是这座美丽岛屿的特征。这里居住着许多精灵。



▲湖边有不少[illegible]不少[illegible]欢的精灵收为宠物?

夏[illegible]岛

岛的中央有火山，而周围是被称为魔之森林的热带雨林。这是一座灼热的岛屿。

▲滂沱大雨也是夏岛的特征，除了能收获夏天的野菜外，在海滩上[illegible]

秋叶岛

望眼枫叶的岛屿。除此之外还有沙漠、溪谷等严酷的自然区域，以及遗迹存在。



▲秋之主题的岛屿，相信[illegible]会在这里，沙漠中的绿洲似乎还能钓鱼，究竟会是什么鱼呢?

[illegible]晶岛

岛屿的中央有大雪山，是长年被冰雪覆盖的极寒之地。

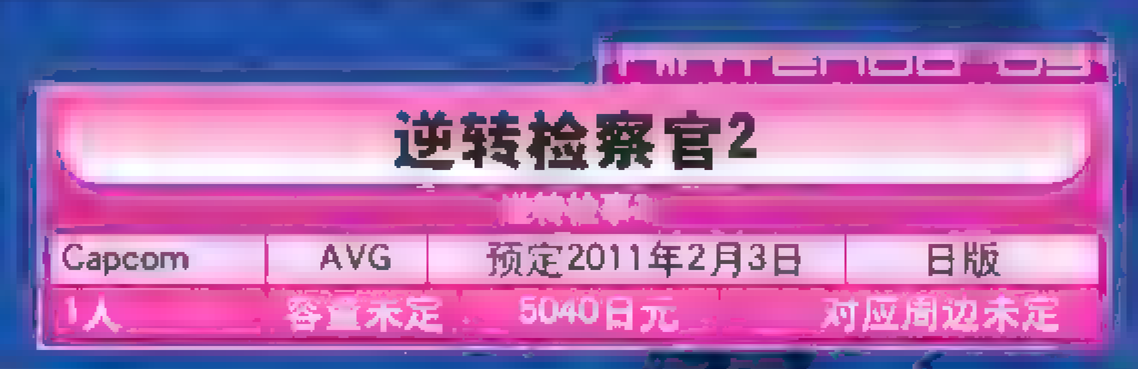


▲能够采集到[illegible]之类冬天农作物的岛屿，池塘虽然被结冰了，但部分地点可以进行钓鱼



文　　美编

以御剑检察官为主角的"《逆转》系列"外传作品最新作再次更新了情报，不但确定了游戏发售日，新系统的具体情报和新角色也浮出了水面。下面就跟随在下一起先睹为快吧！



逆转检察官2			
Capcom	AVG	预定2011年2月3日	日版
1人	容量未定	5040日元	对应周边未定

第一章的故事与关键人物介绍！

检察局长亲自指名，由御剑担当这次事件的负责人，调查这起西凤民国大统领暗杀事件。在现场，大统领曾进行过慷慨的演讲，大量的物品残留在葫芦湖公园。事件发生之后，为防止犯人的逃离，当局很快就封锁了现场。不过目前仍然没有发现犯人，公园内充满了危险的气息。



大统领暗杀事件的舞台是一如既往的葫芦湖公园

犯人依旧留在这附近？

◀在现场周边进行调查，各种有嫌疑的人物随着调查的进行逐渐浮出水面。与他们进行详细讯问后，事件的真相也慢慢逼近了。

内藤马乃介

大统领的保镖，擅长射击。兴趣是玩国际象棋。

田中太郎

▲自称"善良的冰激凌小贩"，和"《逆转》系列"里曾经出现过的某人很像（《逆转裁判2》最后一章里出现过）。



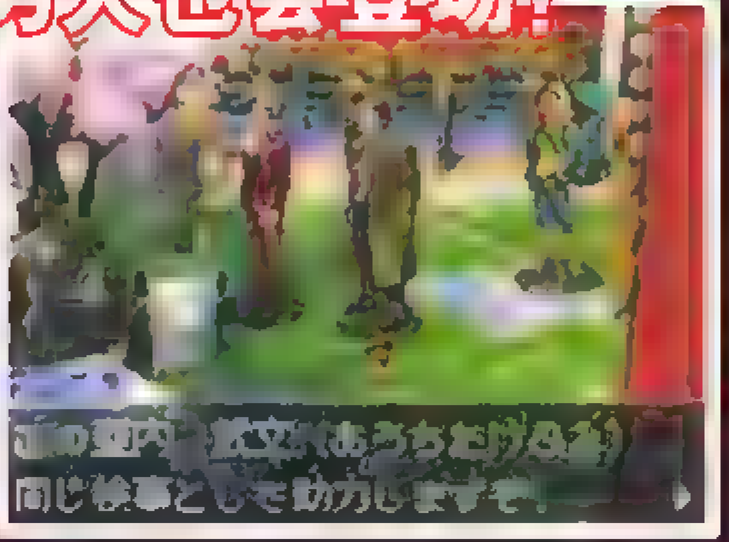
速水美纪子

为了报道独家新闻到此的记者，结果被卷入了这场骚动。

王帝君

西凤民国的大统领，巧妙的演说和强壮的身体被国民所关注。





▶说来算是御剑的前辈系列每作都会出现的新人杀手检察官亚内武文在本作中也会登场。

御剑的新同伴是 审判官！

《法之神》的

水镜秤

脸上浮现出圣女般微笑的美人审判官。在优美的表情背后，有着绝不原谅触犯法律之人的执着，一经发现，制裁的铁锤将会毫不犹豫地敲下。这样的她突然出现在御剑的面前，到底有着什么样的目的呢？

新系统——逻辑棋盘 说服拒绝进行证言的证人！

事件现场碰到的人中，有着拒绝提供证据的人物，这时就需要使用“逻辑棋盘”系统与对方进行交涉。此时背景变成棋盘状，玩家需要在限定时间内询问证人相关问题，通过选择不断追问，直到把对方逼迫至无话可说，这样对手的棋子就会被彻底破坏掉，之后就可以从他那里得到有用的情报了。由于有时间限制，在进行逼问时需要快速决定询问的内容，紧张感十足。



试探对手



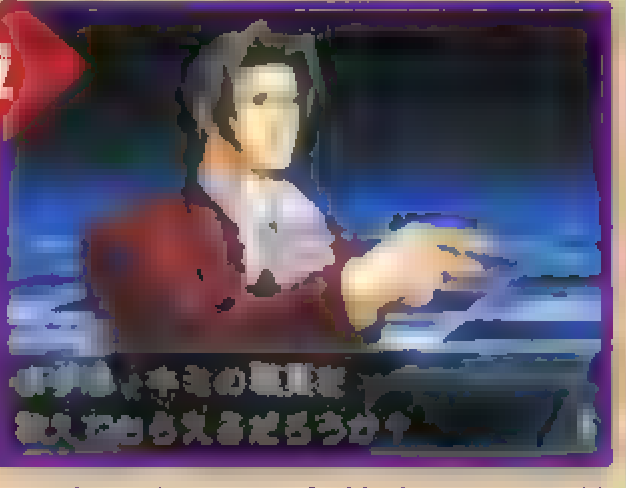
画面中对手面前有两个用于防守的棋子！

选择提问观察对方的反应





▲由于证人警戒心很强，因此不能直接得到情报。首先需要通过一般的问题层层深入，然后观察对方的反应。



▲当了解了证人的身分和目的后，就能逐渐明白他和事件的关联性，同时问出有用的情报。



找到对方的漏洞了

证人的棋子粉碎了！

◀▲让证人哑口无言后，对手就会动摇，这时棋子就会被破坏，之后就可以从证人口中得到必要的情报了。

▶选择正确后，证人就会出现破绽，此时就是问出有用情报的绝佳时机。

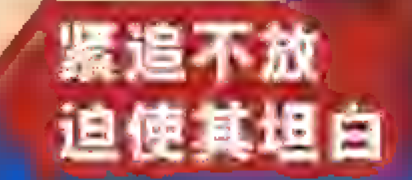
成功

继续追问……

失败

作为逼问时间限制槽会减少

▶判定失误时，下方的时间槽就会减少。





追加了可疑的发言！

▲发现了可疑的发言就可以追问下去，也可以暂时不追问继续观察情况。

本次前线将继续为大家带来《沙加3》的报道，除了新角色外，超时空战斗机的全新机能以及其他系统方面的深入介绍也值得玩家们关注。

サガ3時空の覇者 Shadow or Light



沙加3 时空的霸者 影或光			
Square Enix	RPG	预定2011年1月6日	日版

相关报道 Vol.142 P58/Vol.145 P19

文 苍穹　美编 紫血漪

梅尔洛兹（メルローズ）

达姆村的青年，出于对村子的喜爱而成立了自警团。负责锻炼村里年轻人的他，对于从未来前来的杜恩等人也一视同仁。不过迪奥尔的恶作剧行为颇令他头痛。

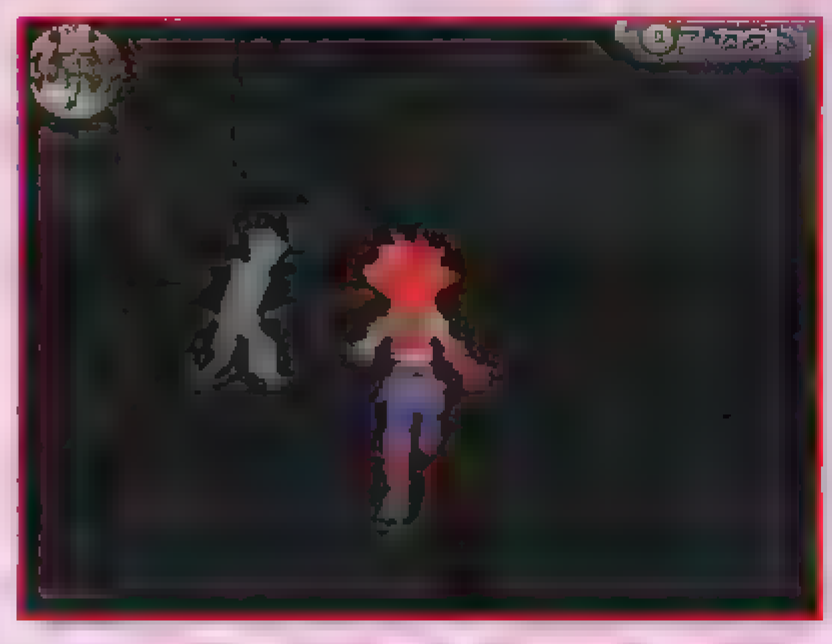
芙蕾娅（フレイヤ）

居住在伊雷姆村的少女，外表虽然像是武术家，实际上是一名超能者。她被名为多古拉的魔物不知诱拐到了何处。

与杜恩等人在未来再会的芙蕾娅，却不知何故对与他人接触抱有极度的恐惧，或许这与她在孩提时代遇到的事情有关。

超时空战斗机

给斯泰洛斯装上“冻结系统”后，超时空战斗机就可以使用冻结的能力。通过缓缓消耗时间装置点数，玩家可以让时间暂停。而在本作中玩家也可以深入神秘的超时空战斗机内部一窥究竟。



◀冻结中也可以使用捕获，这是捕获移动迅速类魔物的最有效手段。



▲按下Y键发动冻结能力，再次按下Y键便可中止，非常方便。



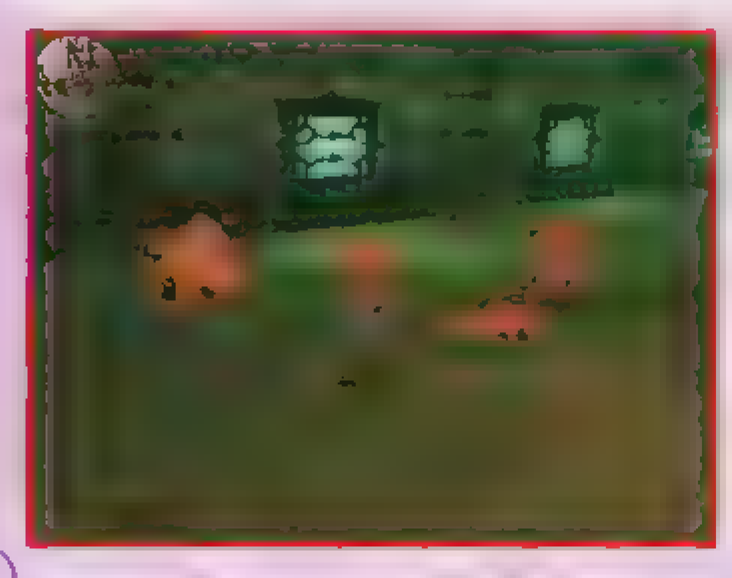
▶战斗机内部刻有不同图案的神秘装置，其作用目前尚不得而知。

组合式战斗

在场景中接触敌人后就会发生战斗，如果此时周围还有其他的敌人，那么这些魔物就会在战斗中作为敌方的增援加入战团。组合式战斗中作为增援的魔物，其图标会显示在右下角。当最下方表示的敌人中有一组被击溃后，上方的魔物图标就会掉落下来，同时战场上出现敌方增援。一次性与多个魔物交战的话，获得的金钱和成长点数都会有所加成，另外战斗后也会更容易掉落肉、螺丝以及其它道具。



◀进入战斗后最右下方的图标表示目前战场上的敌人。



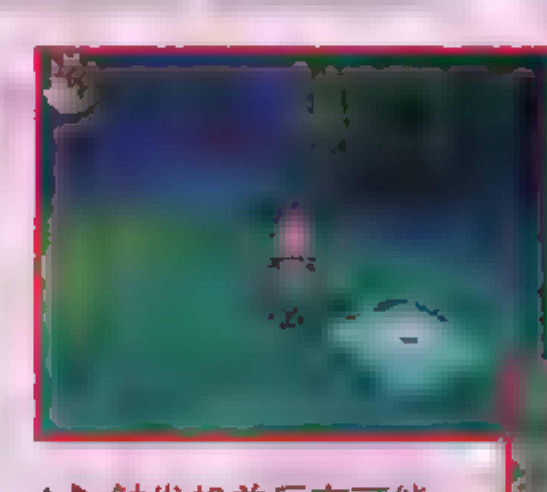
◀在场景中与敌人遭遇时，附近还有两只魔物。

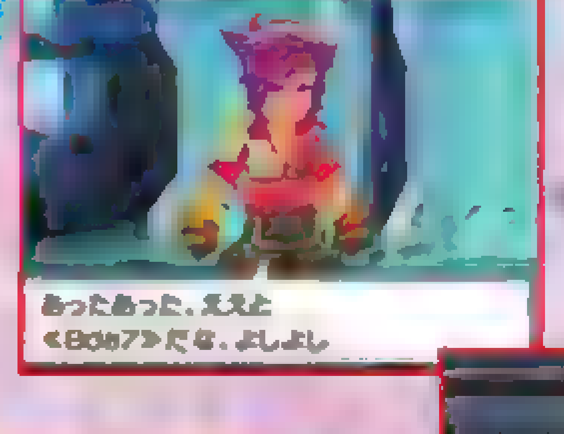


▶击倒两个魔物后出现空位，后续的敌人立刻赶来增援。

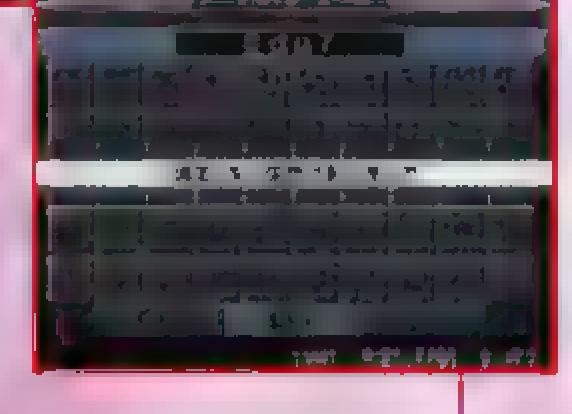
迷宫机关&密码系统

迷宫和场景中还会有不少机关，踩上去后有可能发现隐藏的宝箱或是出现魔物，效果丰富多样。另外在游戏中还有可能从NPC口中得到一些数字和字母组成的情报，在密码界面输入的话，可以得到一些道具作为回馈。





▲▶触发机关后有可能出现大量魔物，因此要事先做好准备。



◀▼输入从梅尔洛兹口中得到的密码，可以得到5个伤药。



NBGI于11月25日放出了本作的试玩版，其内容非常厚道，除了提供故事模式前三章的试玩外，原作中通关后才能开启的编年史模式也可以直接进行挑战。本次的口袋光环中有附赠试玩版的ISO，下面将对人物关系系统以及复刻版的新增要素进行介绍。

文 苍穹　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

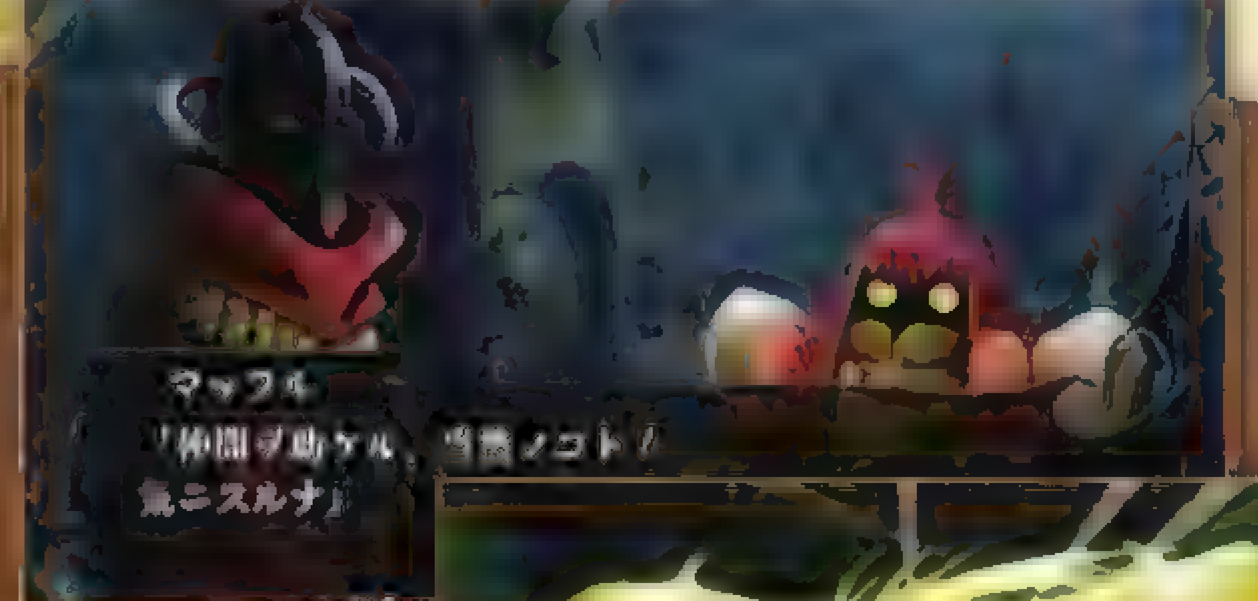
POCKET HALO 光环视频收录

维纳斯与布雷斯　魔女、女神与灭世预言			
ヴィーナス&ブレイブス　魔女と女神と滅びの予言			
NBGI	S・RPG	预定2011年1月20日	日版
1人	5229日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.147 P36		

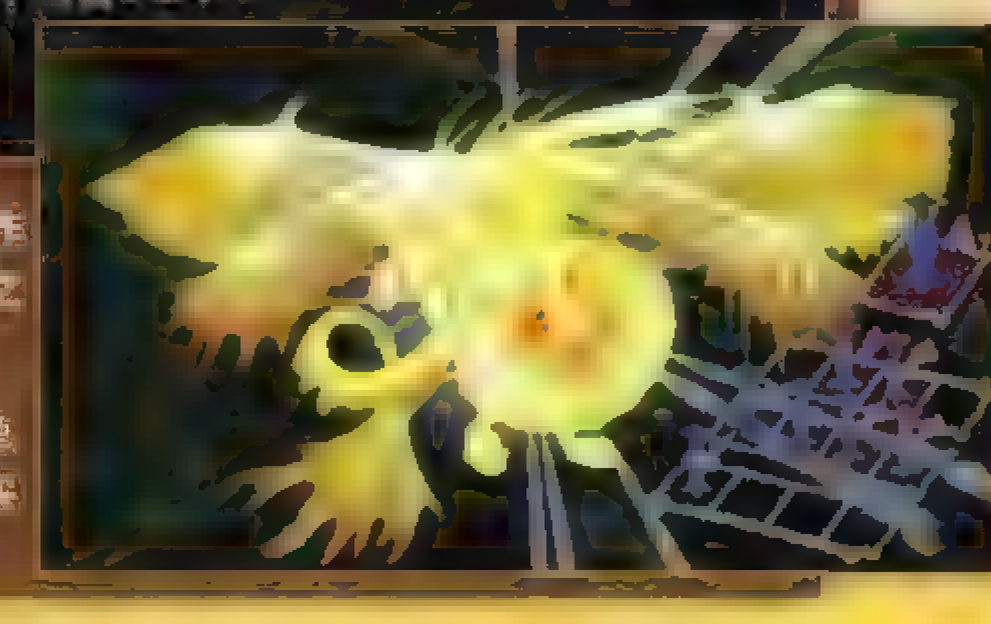
培育只属于自己的骑士团

友情

在战斗中，相互靠近或是提供支援、回复的团员间能够加深感情。同性团员间在增进情感后有机会触发友情事件，并获得召唤精灵的能力。根据角色职业的不同，能获得的召唤精灵会有区别，其效果也有所差异，有给予敌人伤害、让敌方陷入石化状态、回复我方体力等等不同的效用。每次远征只能使用1次召唤，返回据点休养后才能再次使用。



▲返回据点后，并肩作战的魔骑士和魔术师之间发生了友情事件。



▶在战斗中召唤出金色的巨龙，精灵的强大实力足以让战局逆转！

爱情

战斗中异性团员间则有机会发展恋情，而两人的关系还会进一步发展到求婚、结婚和生子，其孩子在长大成人后能作为新的同伴加入骑士团。子代在3岁的时候能够通过女神的预言看到其资质，8岁的时候还能获得女神的祝福，并由玩家选择两项能力优先发展。因此当子代到了15岁加入时其实力和发展前景都会比酒馆中募集到的团员要高出不少，而经历了世代交替的骑士团才会越发地强大。

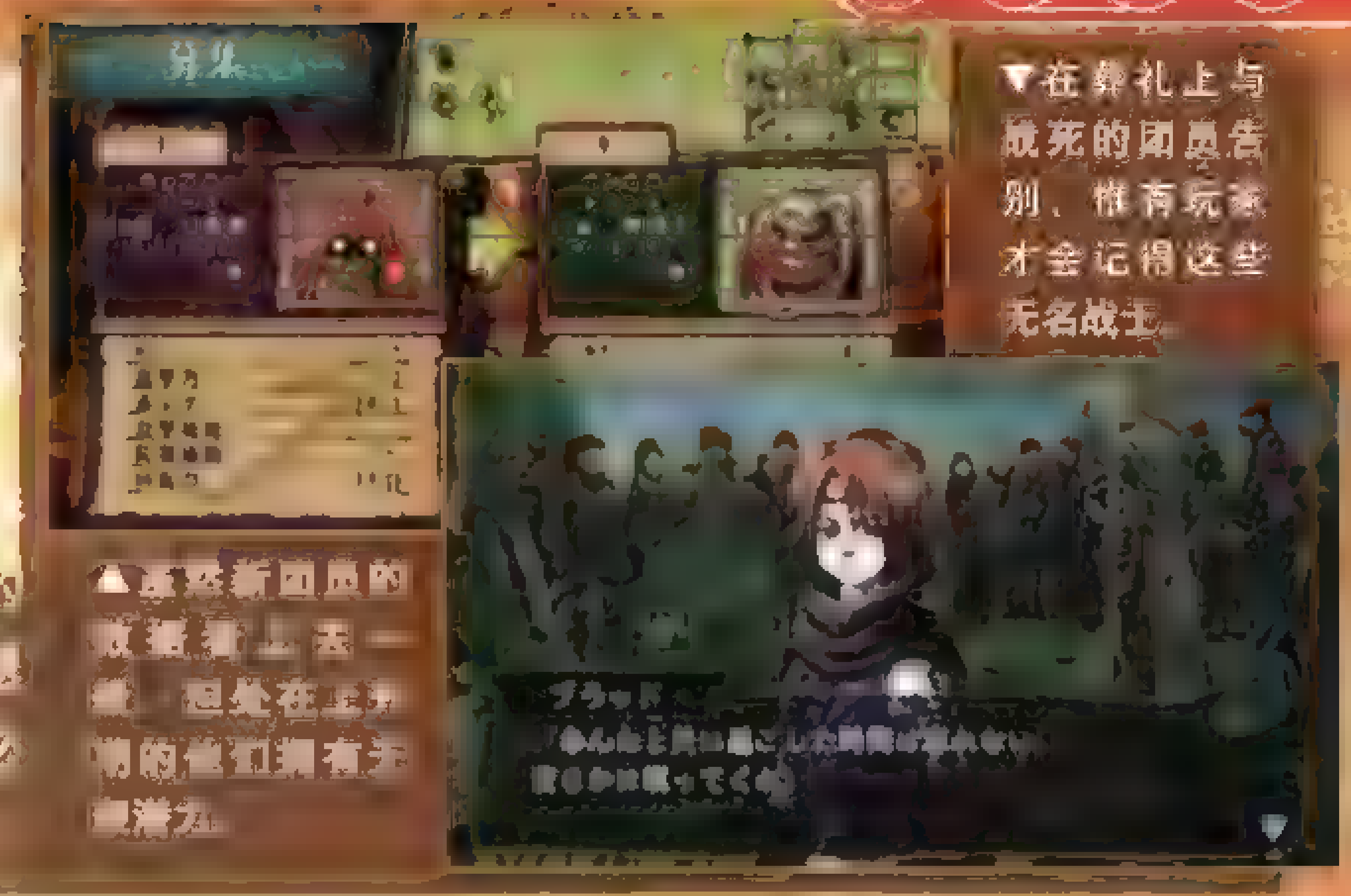
▲花前月下，魔术师和魔女之间的感情日渐浓厚。



▶爱情的结晶顺利降生，孩子的名字将由身为团长的玩家来决定。

离别

战死时的哀伤。为了保持骑士团的战斗力，玩家也不得不与步入衰退期的同伴作别，跨越百年的战斗必将令玩家饱尝艰辛。



▼在葬礼上与战死的团员告别，惟有玩家才会记得这些无名战士。

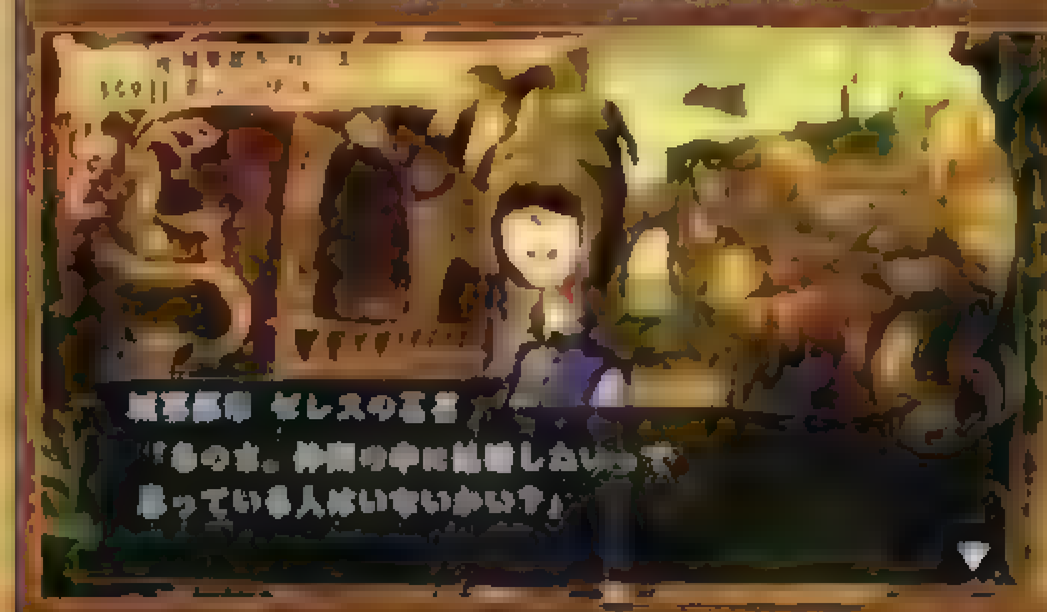
▲募集新团员的数量[illegible]上去一[illegible]，但处在上方[illegible]的[illegible]拥有无[illegible]潜力。

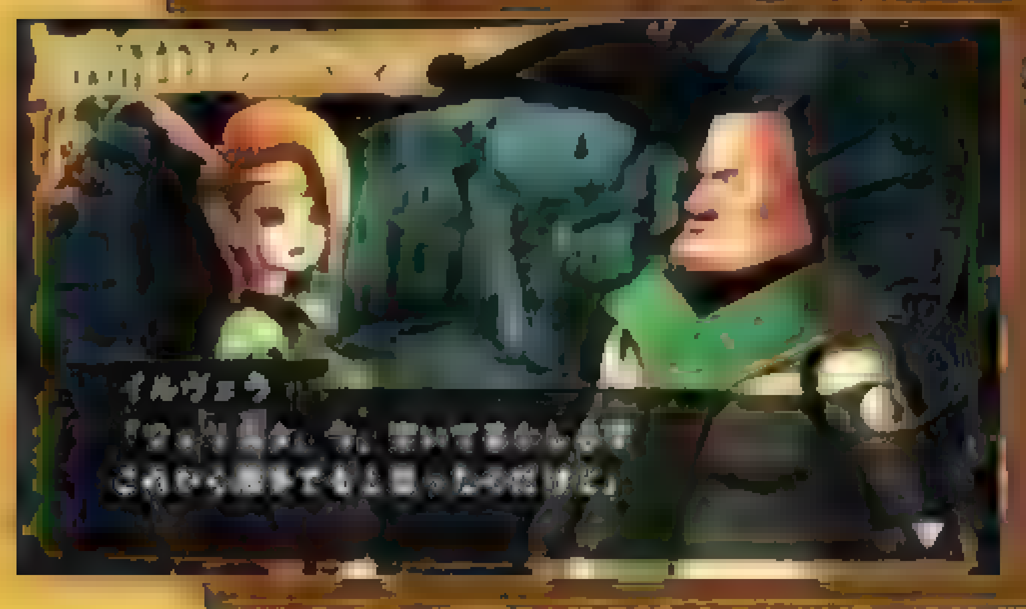
复刻版全新要素

本次的PSP版追加了几大要素，首先游戏引入了三种难度的设定，这可以让新玩家轻松上手。其次，街道的酒馆内也可以进行存档，让玩家得以利用S/L大法提高事件发生几率。原本的编年史模式名称由クロニクルモード换成了ブレイブス・レジェンドモード，该模式下也追加了十余种全新的特有事件。

相亲

前文中已经介绍了，骑士团的成员可以达成相恋、求婚和生子的事件，这需要同伴们在战斗中慢慢积累感情，过程比较漫长。本作中追加了相亲的事件，只要玩家到达指定的地点，就有机会通过选项让两名相互有好感的团员迅速地走到一起。

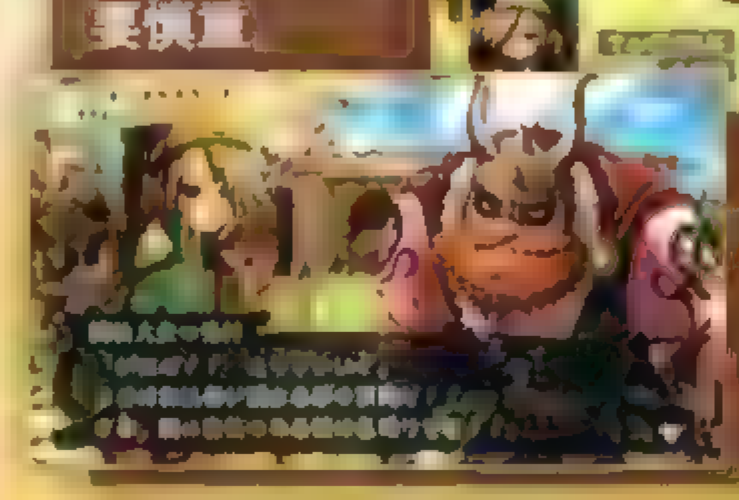




▲◀从告示处得到情报后，就可以前往指定地点为团员们牵红线了。

斗技大会

玩家率领的骑士团可以进入斗技场向魔物发起挑战，只要获胜全体参与者都将直接提升1级，这是非常实用的事件！不过一旦失败的话团员依旧是会战死的，排兵布阵时一定要慎重。



◀▲骑士团长不能参加斗技大会，另外参加人数也有限制。

术技传授

上次的前线中介绍过了“[illegible]（传说）系列”的人气角色们将在游戏中作为客串登场。他们并非作为同伴加入，而是会把各自的奥义传授给骑士团员，只要队伍中有符合条件的角色，就能习得这些术技，在战斗中可以调出菜单使用，其使用限制跟精灵召唤是一样的。



アナザーセンチュリーズエピソード ポータブル

尽管离本作的发售还有一段时间，可厂商并没有吝啬手中的情报，在公布了第一报之后马上就放出了第二报，此次报道依旧是以机体介绍为主，并且还有机体强化方法的详细解说。文 乌冬 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

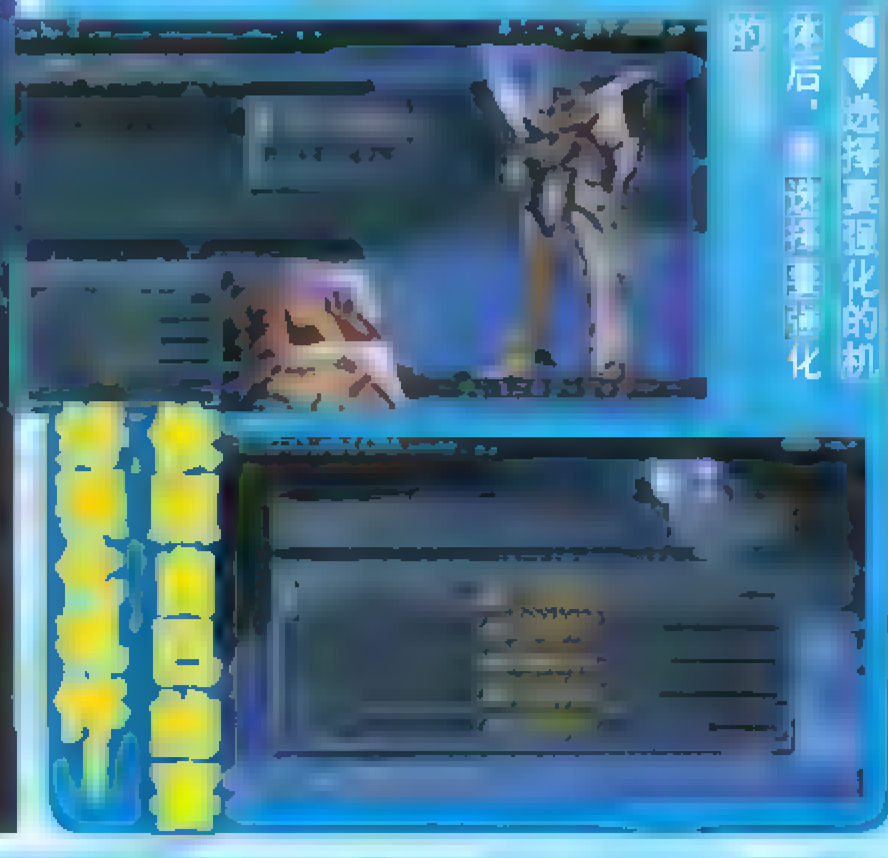
异世纪传说 携带版

Another Century's Episode Portable

NBGI	ACT	预定2011年1月13日	日版
1～3人	6279日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.145 P24		

ACE点数强化

完成任务后，根据玩家在战斗中的表现可以获得相应的ACE点数，ACE点数除了可以用来购买机体，也能用来强化机体，强化的项目包括了机体的装甲、冲刺性能等五项。



◀▼选择要强化的机体后，选择要强化的

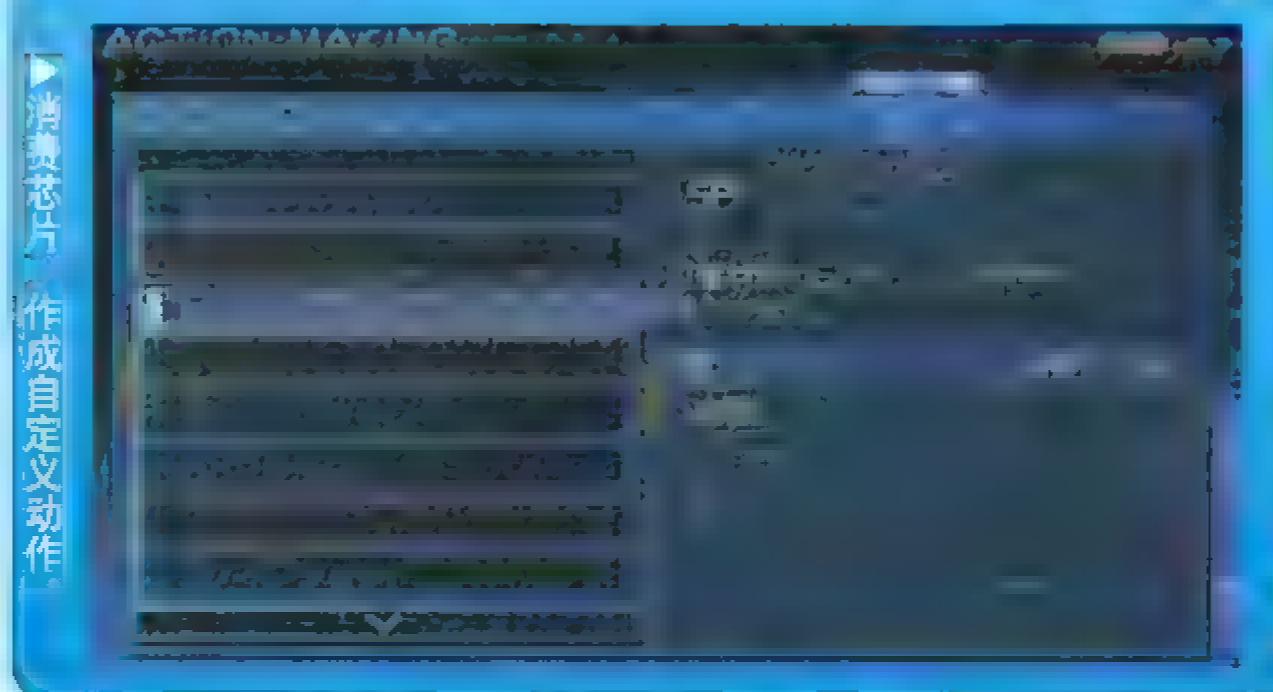


自定义武器面板

[illegible]用的是自定义武器面板系统，具体是通过战斗中击倒敌人获得的芯片，用来作成各种具有攻击、回复能力的自定义动[illegible]

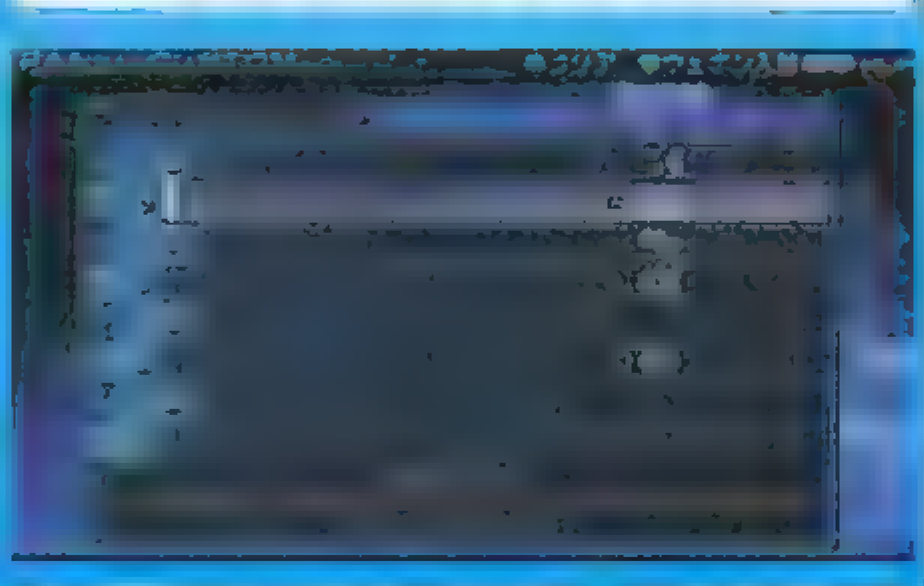
①战斗中获得芯片

②作成自定义动作



▶消费芯片，作成自定义动作

③安装到武器面板上



▲在武器面板上安装自定义武器，注意不要超过机体的武器负载量

活用三段变形吧！

《机动战士高达SEED DESTINY》

命运高达

主人公真后期驾驶的高达，装备了大型光剑以及长射程光束炮，可适应任何距离的战斗。

《超时空要塞Plus》

YF-19

拥有战斗机、机器人和漫步者两足战机三种形态的机体，可根据战况切换。

掌中炮！

《返乡战士》

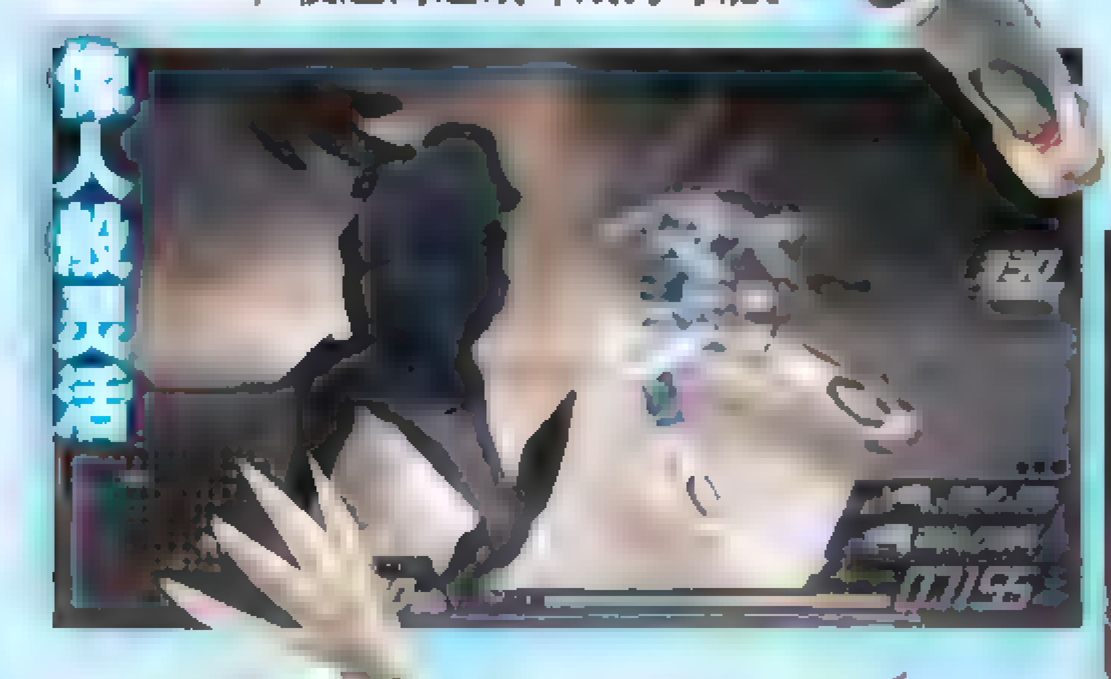
King Gainer

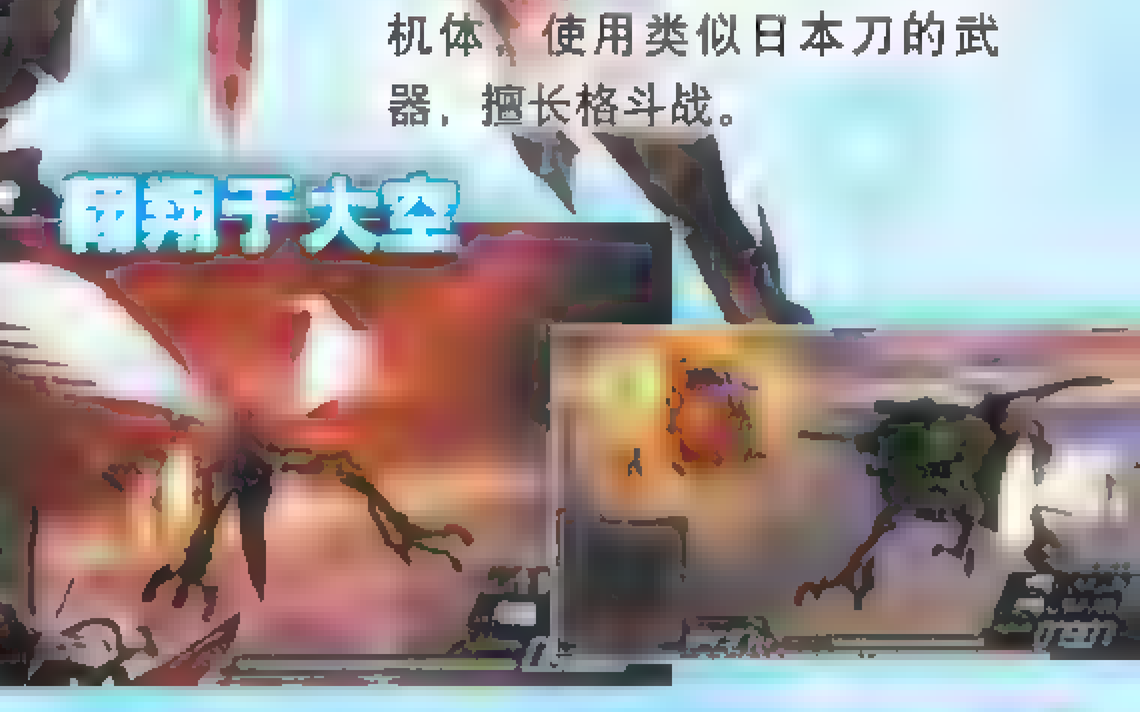
被称为Over Man的机体，主角盖那驾驶的King Gainer拥有"加速"的Over Skill，使超高速战斗成为可能。

《圣光之翼》

红七神

OVA《圣光之翼》搭乘的机体，使用类似日本刀的武器，擅长格斗战。


像人般灵活


翱翔于大空

主人公之一希罗的爱机，武器双管光束来福非常强力，比起格斗战，射击战更能发挥它的真正实力。

《新机动战记高达W 无尽的华尔兹》

零式飞翼高达改


任务了解



文 胧月 美编 澄香

枪战、灵魂控制什么的已经骗不到我们了，从阿雅那一脸总受气质的人妻相，再到一套套堪比情趣服装的战斗服，游戏的真正卖点昭然若揭。以游戏的评级是D来看，皇帝的新装是不可能的了，但如果再加个浴巾装之类的我也完全不会感到意外。调侃完毕言归正传，距离发售还不到半个月，让我们来看看又有哪些新情报公布吧。

PLAYSTATION PORTABLE

寄生前夜 第三个生日

The 3rd Birthday

Square Enix	A・RPG	预定2010年12月22日	日版
1人	[illegible]	对应周边未定	

相关报道 Vol.136 P4/Vol.143 P104

新服装

战场的百变之花 绚烂绽放

无畏的女骑士

换装和破衣是游戏中最能体现阿雅女性魅力的地方。初期的默认服装是羽绒夹克配牛仔裤，而之后只要满足一定条件，便可获得新衣服并换装了。换装会导致阿雅的说话方式发生变化（人格转变？），并且每套服装都有对应的专属武器。

操纵巨大武器的女骑士

▲该武器适应近、远两种距离作战，武器和甲胄的搭配很是合适。

Pile Bunker突刺！

吸引目光的裸背

▶与严实的正面形成鲜明对比，从背面看该甲胄仅仅只覆盖了内衣的位置，考虑到游戏中的大部分时间都是追尾视角，该服装的养眼度还是很高的。

在古董店购买的甲胄，该换装的阿雅手持附带Pile Bunker（虚构的一种武器，利用火药的爆炸冲力令长枪像电钻一样冲出）的铳器，正面看很是硬派，背面的露出度却相当高，非常性感。

COSTUME

Knight Armor



只有主人才能看到的样子

▲过度受到伤害的女仆装变得宛如破布，迷你裙破损后似乎会露出神秘的白布，会是"那个"吗？

新服装

女仆

手托盛有手枪的盘子，围裙上装饰着可爱的边褶，下身则是迷你裙与长筒白丝，换上这套服装后，"主人"二字似乎便是阿雅的确定台词了。

COSTUME Apron Dress

▲▶持枪与扭曲者战斗的女仆，迷你裙完全不会妨碍到阿雅的行动，不过随着动作变得激烈，裙子也会上下翻飞，套用现在的一句流行语"一切OK，没问题"

传说的闪光女战士

COSTUME Lightning

阿雅以《FF XIII》女主人公闪电的的经典扮相登场，该套战斗服也会存在破损的设定，承受一定伤害甚至可看到胸前的路希刻印。

新服装

OL套装

COSTUME Suit

职业女性的黑色套装下露出红色的内衣，眼镜、项圈加上腹部的两条细带，令人浮想联翩，这是一套不需要破衣就已经性感十足的服务类服装。

隐藏于阿雅体内的基因能力

能够凭依他人身体，并返回过去的深潜能力是阿雅与扭曲者作战的最重要技能，除了该技能外，还有其他成长要素令阿雅变得更加强大，这些能力均得益自阿雅神奇的基因。

深潜击杀 OVERDIVE KILL

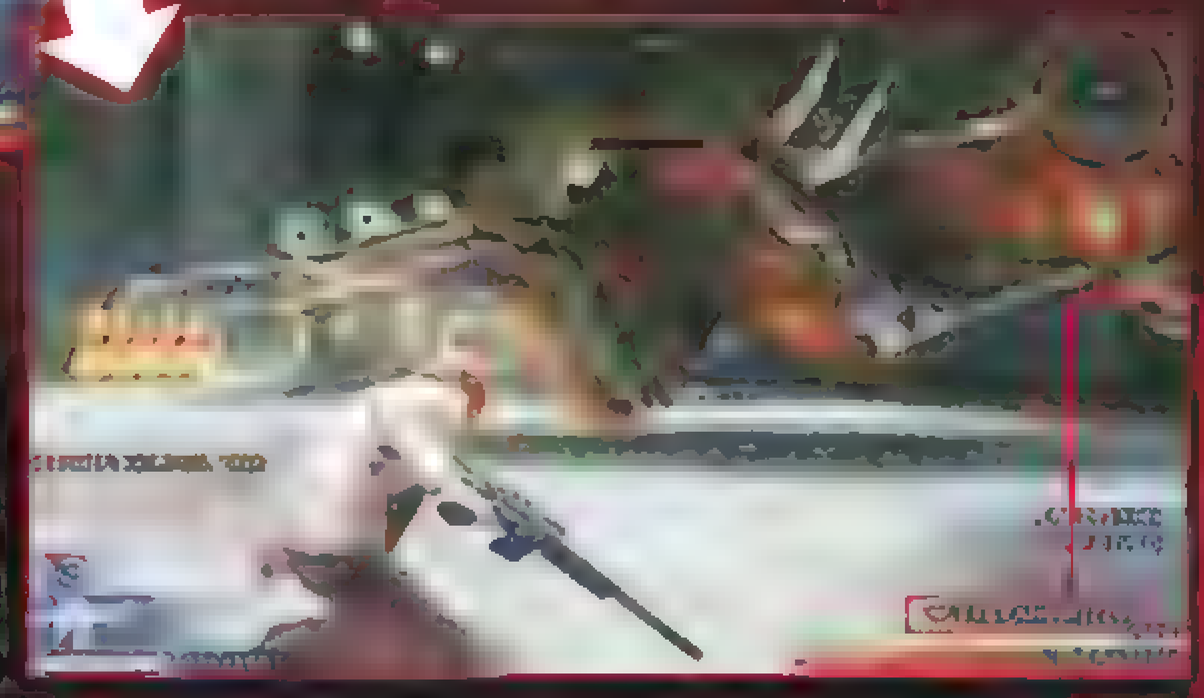
侵入敌方意识 从内部直接攻击

首先用枪械令敌方蜷缩

▲承受强力或连续的攻击后，扭曲者蜷缩起身体，此时屏幕上出现大大的△符号提示。

▼攻击完毕后，阿雅的意识从扭曲者体内返回，对比敌方的前后血量，可清楚地看到这招的威力。

▲在△符号出现时按住R键锁定目标，再按下△键发动深潜击杀。



深潜不仅可凭依他人，也能凭依到敌方的扭曲者身上。潜入扭曲者的意识，从内部对其生体机能进行破坏，这样的攻击方式被称为「深潜击杀」。深潜击杀的威力很高，对敌方造成的伤害远比普通枪械更大，但惟一的缺点是，该技能需要敌方处于蜷缩状态下才可发动，破坏力高的手榴弹很容易将敌方炸成蜷缩状态，好好利用吧。

STEFANO RIZZO

附带特殊记号的士兵

屏幕右下方显示阿雅可凭依的士兵名单，有些名字前面带有鹰的记号，是否代表该士兵有着不同寻常的能力呢？

CHECK

阿雅的升级系统

打倒扭曲者获得经验值，累积到一定程度后阿雅会升级，带来体力、特殊技「解放」的威力、深潜击杀威力等提升效果，遇到某些无法战胜的强敌，不妨多练练级吧。

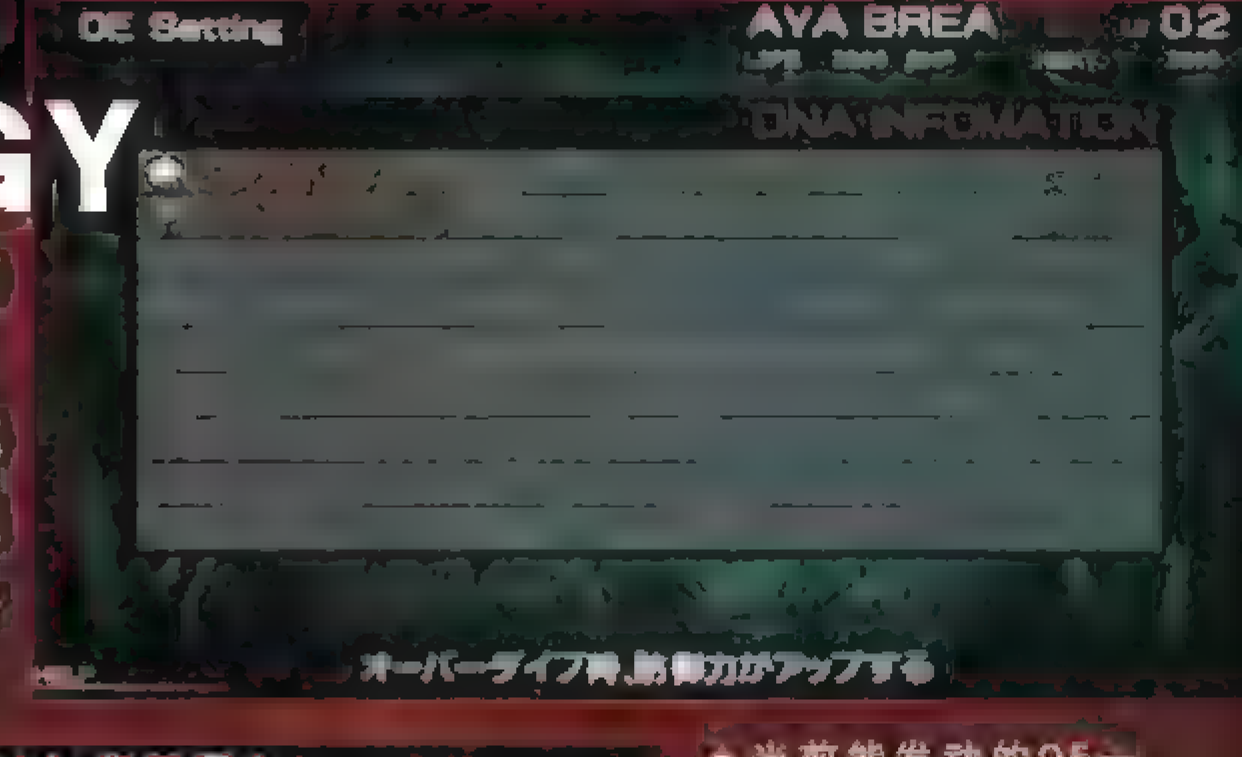


▶除了经验值外还能获得BP，本作中的不少服装应该就要通过BP购买。

打倒强敌后升级！

深层能源 OVER ENERGY

深层能源（简写为“OE”）是通过给阿雅的DNA里镶嵌从敌方获得的“OE芯片”来让阿雅获得的其他特殊能力，即RPG玩家都很熟悉的“技能”（skill）。OE能提升阿雅的攻防能力、为阿雅回复体力等等，功效各异。下面就介绍本作OE系统的基本概念。



▲当前能发动的OE一览。OE存在等级设定，能通过下文阐述的“合成”来升级。



◀这是本作的菜单画面，OE芯片的设置得在任务出击前的作战指示间或记录点上进行。

阿雅的基因随OE芯片而变化

步骤一 芯片的配置

只需将OE芯片镶嵌到阿雅的DNA面板上即可习得深层能源。一个芯片有时不止包含一种OE。DNA面板上有9个空格，芯片的不同排列方式也会导致最后的OE产生变化。



DNA芯片解释

DNA面板

种类

形状

NORMAL DNA

ANTIBODY

等级

配置该芯片后习得的技能

步骤二 芯片的合成与连接

面板上已经配置了芯片的地方，在此基础上叠加配置另一块芯片，就能令这两块芯片发生合成。合成能带来芯片等级提升等正面效果。另外，把相同的芯片邻接配置，可让它们形成连接，OE的等级等于两块芯片等级之和。芯片的合成和连接是游戏里值得研究的重要编辑要素。

OE芯片的合成



▲这里将含有两个横向排列OE的芯片配置到DNA面板上，如果配置的位置上原本就有其他芯片，便会合成出新的OE芯片来。

抗体能力升到3级

OE芯片的连接

▲配置的芯片包含两个“抗体LV1”技能，由于左边还邻接着一个“抗体LV1”芯片，因此成功连接。

支持阿雅的曾经的战友

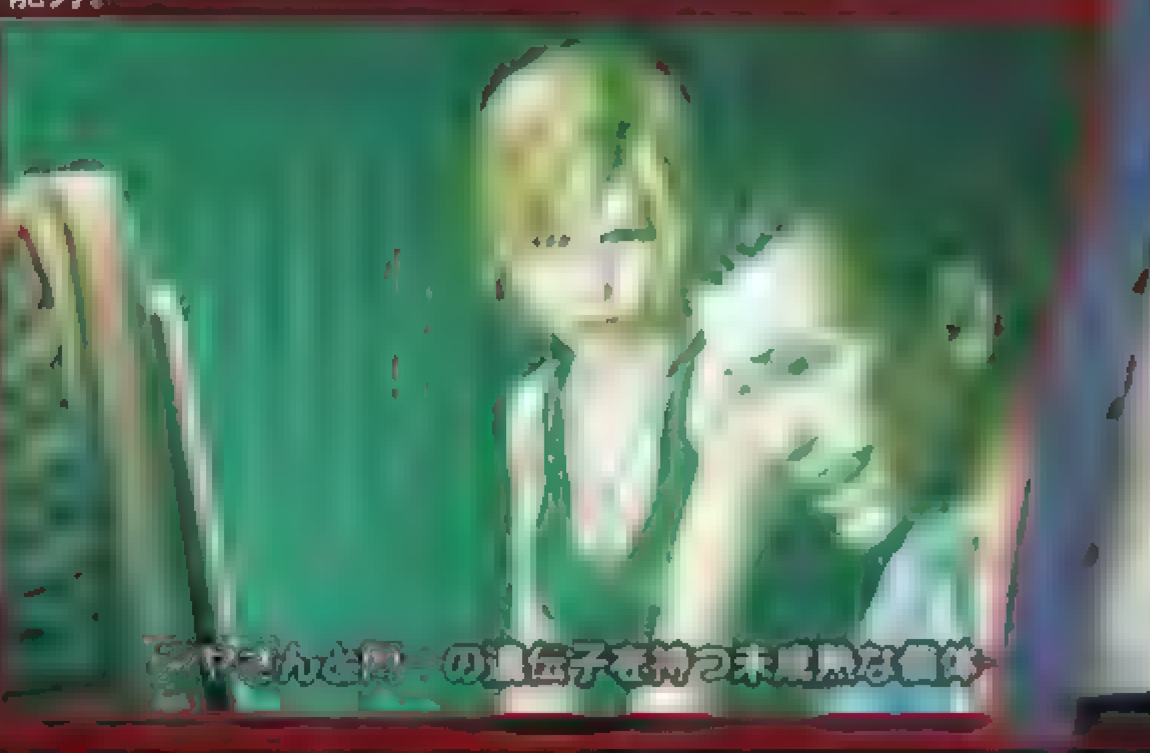
特殊搜查官阿雅・布莱娅与扭曲者的战斗愈加白热化，科学家前田邦彦出现在她的面前。在过去的事件中便对阿雅提供支援的他，这次又会成为阿雅的强力支援。他那天才的大脑能否揭开扭曲者的真相呢？

前田邦彦

来自日本的科学家，拥有天才的头脑和对研究的异常热情，自从曼哈顿岛封锁事件后，他曾一度返回日本，但在扭曲者出现后感应到阿雅与事件有关，于是再度来到纽约从事研究工作。

看起来似乎很高兴地分析着阿雅的资料

▲前田认为科学是绝对正确的，在对科学狂热崇拜的同时，他也的确拥有相应的知识和分析能力。



▶前田遇到阿雅后便对其抱有学术上的强烈兴趣，值得玩味的是他说“与阿雅拥有相同基因的未成熟个体”，指的是阿雅的妹妹夏娃，还是说本作里的“阿雅”其实并非《1》、《2》里的阿雅本人？

凯鲁知道的真相是……

凯鲁曾与阿雅和夏娃一起生活，现在去向不明。不过他会时不时出现在阿雅面前，留下谜一样的信息。他似乎知道夏娃的去向，但为何故意对阿雅隐瞒呢？



他会成为阿雅迷航中的灯塔吗？

▼阿雅消失记忆后连凯鲁都不认识了，面对阿雅的危险枪口，凯鲁依旧镇定自若。

知道一切的男子



积累的新知识

▼前田的说法方式很特别，图中似乎正看着显示屏发笑。

科学家的独特乐趣

◀将仓库改造成的前田专用房间，这里面堆积的一切物体都有其用途。

▶放射出七色光芒的深潜中的阿雅，这一瑰丽的景象刺激着前田的研究之魂。

人只要生存就不会未曾受过伤害

▲曾经一同出生入死的两人充分信赖着对方，阿雅也愿意向前田吐露心声。

与人类不同的新种族



剑是凶器，剑术是杀人术！



浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪

るろうに剣心—明治剣客浪漫譚—再閃

◆NBGI◆FTG◆预定2011年春◆日版

STORY

明治十一年
动荡的年代似乎已经远去
一位剑客流连在东京街头
他是曾被称为“刽子手拔刀斋”的传说级杀手
这个剑客的名字叫——绯村剑心



全28卷、累计销量超过5000万的人气漫画《浪客剑心》即将被改编为游戏登陆PSP平台。本作是一款2D格斗游戏，主人公绯村剑心及人气角色斋藤一、相乐左之助、四乃森苍紫等人均悉数登场，他们会以忠实再现原著的剑技和奥义揭开明治的白热战幕。目前公布的角色除了以上4名外，还有神谷薰、明神弥彦、鹈堂刃卫、石动雷十太，考虑到以上角色中尚未包含大BOSS，濑田宗次郎、志志雄真实以及雪代缘都有登场的可能性。

信念与信念的激情碰撞

虽是由动漫改编，但本作的系统却非常正统，两名角色要在丰富的场景上进行1对1的对决，原作中略带夸张的跳跃和攻击动作都会在游戏里得到忠实再现。当攻击招式形成连续技时，角色的剑刃或拳头上会附加墨迹的视觉效果，增强了游戏的古式和风感。

◀游戏的画面相当不错，水墨风格很是养眼。

再现华丽的奥义

攻击的同时可积蓄角色的剑气槽，该槽蓄满后按下L键，便能在华丽的特写后发动奥义。驱使九头龙闪、零式牙突等原作中为玩家所熟悉的华丽剑技，打倒阻挡在你理想之路上的敌人吧。

（文：胧月）



▶这应该是再现了原作中斋藤一复出后与剑心的命运一战，画面下方的“速”值得关注。

通过3D效果展现 真实风格的赛车游戏！

都市赛车3D（暂名）

◆Konami◆RAC◆预定2011年春◆日版

Gameloft开发的知名系列《都市赛车》即将转战3DS平台，并由Konami公司负责发行。本作先前放出的试玩版包含日产旗下的GT-R等6种车型，据称正式版中得到授权的车型将超过40种。

游戏中上屏幕所展现的画面令人惊艳，无论是远处的场景、光影效果、还是赛车本身的质感都非常出色。本作拥有不少风格迥异的赛道，黄叶飞舞的小镇、白雪皑皑的雪山、华灯初上的街景都给人以深刻的印象，而不时飘落的雪花和轮胎在赛道上留下的印迹等细节处理也非常到位。开启3D效果后，更是能令游戏增加真实感和速度感。但目前游戏下屏幕的界面比较简陋，暂时也无法看出有配合触控操作的设定。当然作为一款赛车类游戏，驾驶感才是重中之重。本作支持最多6人进行联机，结合3DS的通信功能能让玩家体会到竞速类游戏的乐趣。

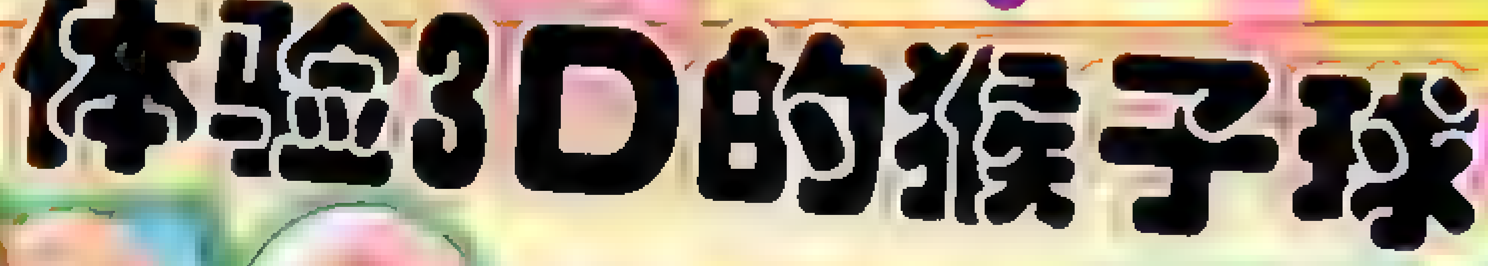


▲如果实际游戏中能够达到如此的光影效果，那画面绝对堪称一流。



▲若是有驾驶室视角并配合3D效果的话，临场感一定十分出众！

（文：苍穹）





超级猴子球3D（暂名）

◆SEGA◆ACT◆预定2011年春◆日版

SEGA的经典动作游戏《超级猴子球》在3DS上登场了，本作除了有经典的“猴子球”模式外，还收录竞速模式“猴子赛车”与动作对战模式“猴子奋斗”，下面主要对这三个模式进行介绍。

猴子球

将主角爱爱放入球内滚动，并以到达赛道终点为目标的模式。除了传统的按键操作外，游戏也对应3DS的动作感应功能，玩家只需倾斜3DS就可进行操作。赛道方面收录了雨林、阿拉伯、太空等。

猴子赛车

爱爱的交通工具由球变成了赛车，目的仍是以竞速为主，并且通过3DS的无线通信机能，支持最多4人的联机。

猴子奋斗

比谁收集的香蕉较多的模式，竞争性十足。并且和猴子赛车模式一样，可用无线通信机能进行最多4人的对战。

（文：乌冬）





颜料宝贝们面临着被当作邪恶试验品的危险

颜料宝贝 地下城

◆THQ◆ACT◆预定2011年2月22日◆美版

《颜料宝贝》是2008年于Wii平台发售的高评价创意动作游戏，而系列第二作《颜料宝贝 地下城》即将于多平台发售，其中就包括了NDS和3DS平台。前作中，颜料宝贝们通过不懈的努力将色彩和欢乐从新带给Chroma城后，生活变得无忧无虑起来，谁知就在丛林的地下深处，Von Blot博士又研究出了一种新型变异墨水，目前就只需找到能让他做试验的生物了，谁知就在此时，Von Blot博士发现了在丛林中玩耍的颜料宝贝……


▲再次用颜料的力量来拯救城市。


▲使用各种技能对付敌人。

游戏中，当玩家控制颜料宝贝任意活动的时候，它所经过的不同环境中会染上各种美丽的色彩，玩耍期间玩家也可以让颜料宝贝作出各种漂亮的跳跃姿势，例如接连不断跳动后借助惯性飞越高大的墙壁，或者利用强大的冲击力干掉阻拦执行任务的敌人。游戏不仅提供了有趣的单人故事模式，还有支持四人联机的多人模式。另外，除了前作中的Arty、Bif、Prof以及Zip等具有代表性的颜料宝贝外，还会有更多的新角色加入呢！

（文：伊娃）

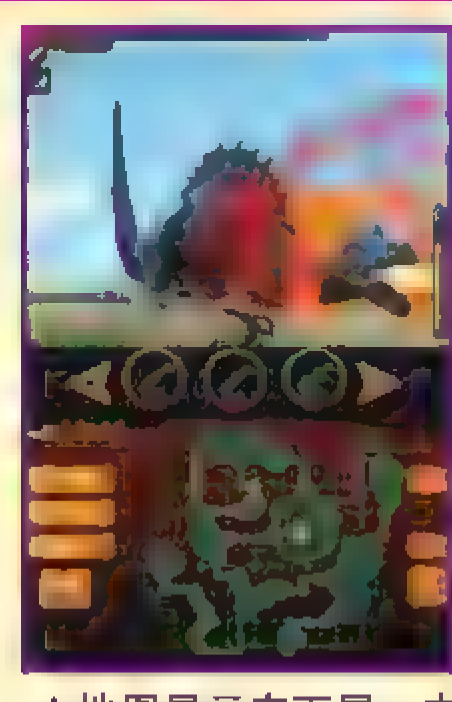




让宇宙免受怪物的威胁！

怪兽敢死队 强化版

◆NBGI◆ACT◆预定2011年1月20日◆日版





▲地图显示在下屏，本作还是很像《怪物猎人》的。



▲乘坐特殊兵器对怪兽进行高威力打击。

上演人与怪兽的大战，《怪兽敢死队》的升级加强版将与明年1月面世。玩家要扮演“怪兽敢死队”的一员，与红王、哥莫拉等究极怪兽作战，守护宇宙的和平。本作富有日式特摄片的神韵，相比原作追加了新地图和新怪兽，故事模式里增加了新的故事。

在前作中，故事模式的任务是无法联机的，而本作则支持任务模式下的最多3人协力游戏。联机的3名角色还能乘坐特别的交通工具，对怪兽进行强力的武器攻击。

这次追加的新怪兽有暴君怪兽、宇宙大怪兽贝蒙斯坦和萨沃尔斯王三世，这些怪物都在经典特摄《奥特曼》中有过同名和类似形象，应该是在向前辈致敬。

（文：胧月）

武装你的植物与入侵的僵尸相抗衡

NINTENDO DS

植物大战僵尸

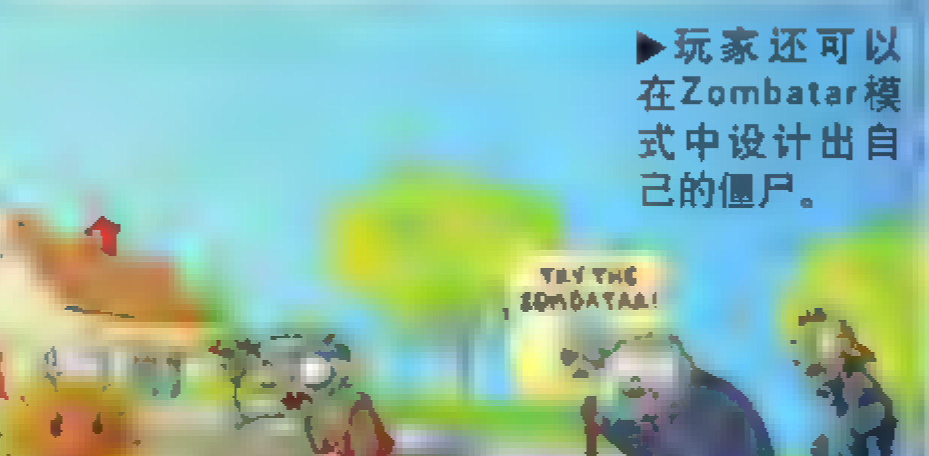
Plants vs. Zombies

◆PopCap◆SLG◆预定2011年2月1日◆美版

《植物大战僵尸》是2009年5月于PC平台发售的益智策略类塔防御战游戏，并在今年陆续登陆了iPhone和X360平台，而两个月后这款以独特的创意风靡全球的佳作终于要登陆NDS平台了。本作是一款极富策略性的塔防游戏，可怕的僵尸即将入侵，惟一的防御方式就是栽种植物，以此来保护这片家园。本作的游戏模式更加丰富，除了冒险模式的50个关卡外，玩家还能选择解谜模式、生存模式、迷你游戏模式以及花园模式。游戏集成了即时战略、塔防御战和卡片收集等要素，从白天到夜晚，从房顶到游泳池，不仅场景变化多样，而且入侵的僵尸以及可栽种植物的种类都会大幅增加。 不过本作可不是原封不动地照搬原作，除了会新增多款迷你游戏外，甚至还有联机对战呢！（文：伊娃）



◀植物的搭配、战斗时的阵型等都属于战术的范畴。





▶玩家还可以在Zombatar模式中设计出自己的僵尸。

歪曲的世界由你来纠正！

PLAYSTATION PORTABLE

你是爱丽丝？

Are you Alice?

◆Idea Factory◆AVG◆预定2011年3月

故事简介

你的名字是什么。

一个自称叫“爱丽丝”的少年迷失在不可思议的国度。

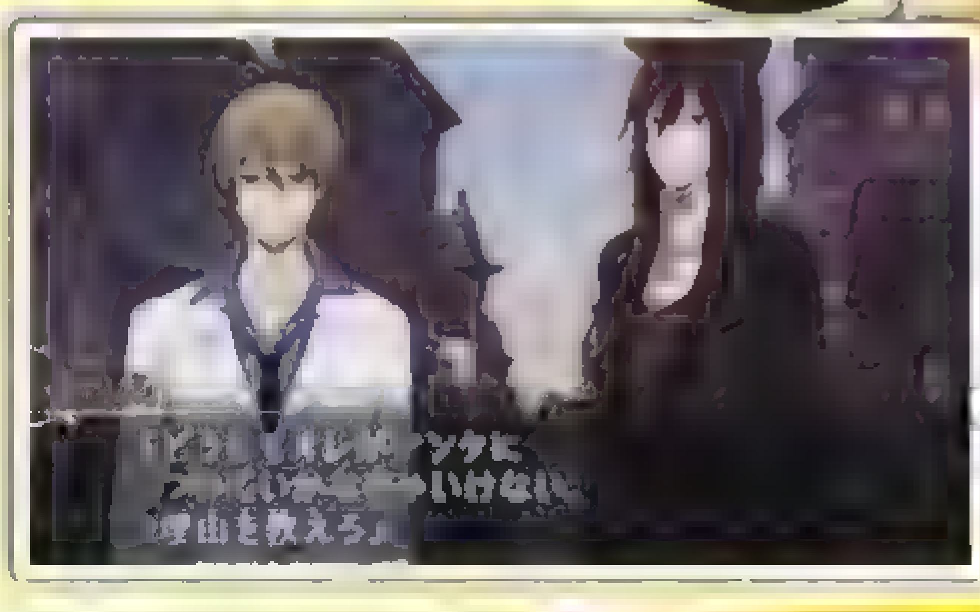
“白兔只有爱丽丝才能杀死”

在颠覆了一切常识的世界里，爱丽丝参加了一个名为“杀死白兔”的游戏。

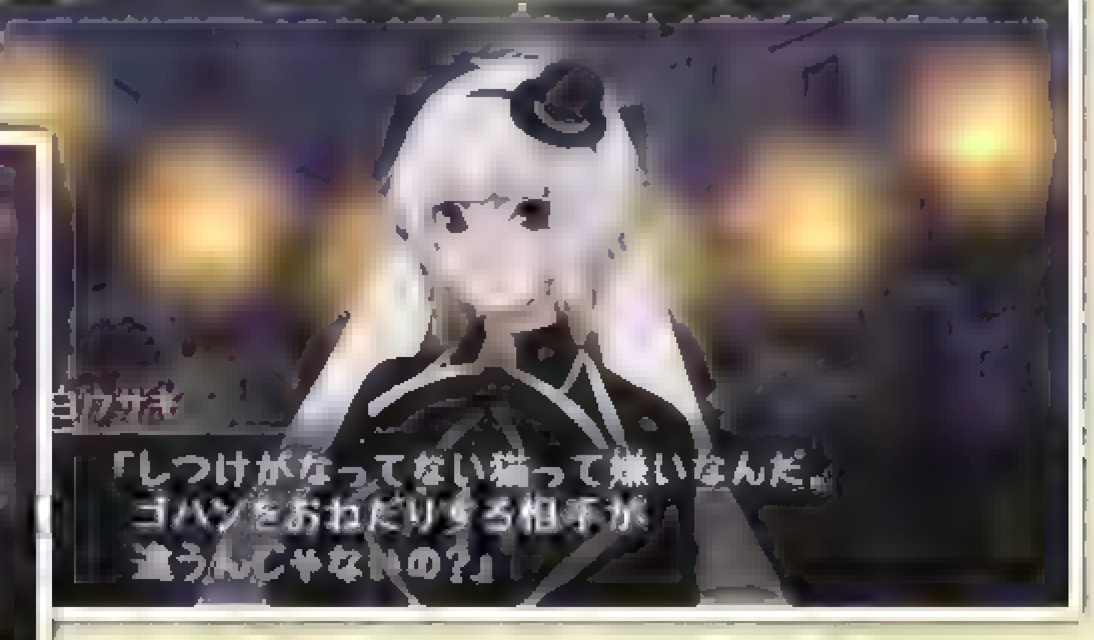
爱丽丝守护的帽子屋，讨厌不可思议国度的猫男，冷笑的红心女王，不可思议国度的创建者白兔，以及暗中隐藏着的少女。

歪曲的世界，各种奇怪的人物，一起构建了这个奇妙的故事。

本作是一款以迷失在不可思议国度的少年爱丽丝为视点，解开不可思议国度之谜的女性向文字冒险游戏。和其他文字冒险游戏一样，同样通过选项来推进剧情，根据不同的选项达成不同结局的进行方式。游戏中出现的各个角色都颠覆了常识，整个故事看起来非常混乱。爱丽丝参加“杀死白兔”的游戏目的何在？这个疑问就只有等游戏发售后才能揭晓了。（文：阿鲁）



▶看上去主角对这只猫男并不信任。



▲如此可爱的“白兔”为什么非杀不可呢？

原泰久的原作漫画在国内并不算知名，再加上人设方面比较有“个性”，使得不少玩家初见此作时容易产生抵触情绪。其实以中国战国时期为背景的游戏屈指可数，而本作的素质也着实令人眼前一亮。此次特快就对系统做一个详细介绍，最后的全隐藏要素列表相信也能对想要达成完美的玩家有所帮助。

PLAYSTATION PORTABLE

王国 一骑当千之剑

キングダム 一騎斗千の剣

Konami	ACT	2010年11月25日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

文 苍穹　美编 紫血漓



ストーリーモード：故事模式

展现原作故事的剧情模式，只能使用主角信，且没有升级和装备等系统。绿色的项目为剧情简报，红色的才是战斗关卡。如果开启了Hard难度可以通过△键进行难度切换。

アナザーモード：外传模式

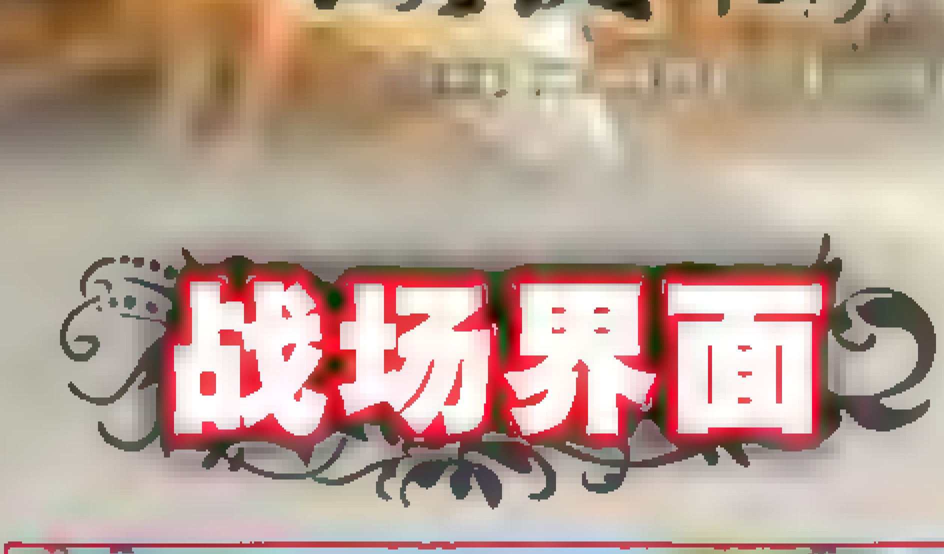
自行组成队伍、挑战不同任务的自由模式，能够使用主角以外的角色。玩家在这里可以自由搭配队伍、强化武器、募集士兵，想要多人联机也只能在此模式下进行。

アーカイブ：档案资料

此模式下分为三个栏目：1.角色图鉴（キャラクターライブラリ）、2.隐藏要素列表（シークレットリスト）、3.文官认定试验。这里特别说一下“文官认定试验”，需要在20个问题中答对16道以上才能成功晋级，每通过1级都会得到1件饰品，通过Lv5后得到的“目利きの耳飾り”，其效果是让外传模式的关卡中获得的装备品质量大幅提升，建议优先取得。

オプション：选项设定

相信大部分玩家都能看懂各个项目的意思，值得一提的是“HPゲージの表示”一项选择“ON”才能开启血槽显示，否则战场上除了敌将以外，杂兵们都是无法看到其剩余血量的。





1.玩家操控角色的名字和血槽。

2.战场缩略地图，敌方部队为红色，我方为蓝色。

3.关卡剩余时间以及当前击倒的敌将、敌兵数量。

4.连携技槽，按住不放直到其积满才能施放连携技。

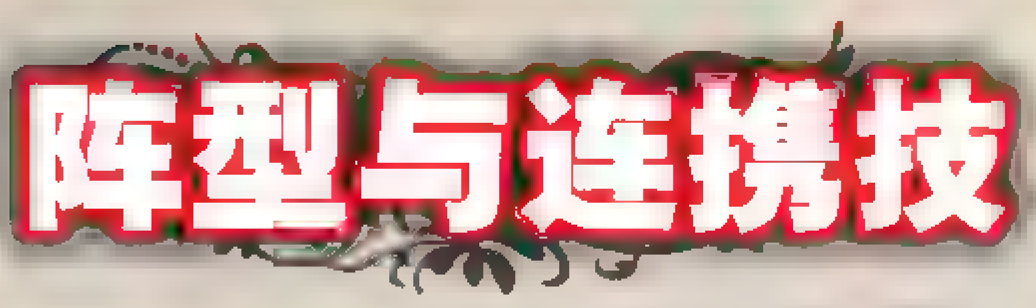
5.当前选用的阵型、连携技种类以及我方士气。



按键	作用
滑杆	角色移动
○	跳跃/特殊动作
×	回避
按住×+滑杆	高速移动
□	弱攻击
△	强攻击
按住□或△	积蓄连携技槽
R	防御
L	视角复位
按住L	锁定目标
按住L+←或→	切换锁定目标
←或→	转动视角
↑或↓	切换阵型
Start	调出菜单/跳过剧情

说明：上表以游戏默认的A型操作设定为基准。靠近地图上的感叹号标示后会出现“ACTION”字样，此时按下○键角色就能做出特殊的动作，包括上、下马和平台跳跃等。□和△组合使用可以使出不同招式的连续攻击，这与“《无双》系列”的Charge非常类似。不过骑马状态下□为向左攻击、△为向右攻击。敌方攻击即将击中我方的瞬间，按下R键可以让其陷入无防御的硬直状态，不过游戏中也存在着无法防御的招式。





以5人为一组的团队作战是原作漫画中的设定，游戏中也将这一要素很好地体现了出来。本作中存在鱼鳞、锋矢、方圆3种阵型，平时按方向键↑、↓可以进行切换，每种阵型各有2招连携技，对应□和△两个按键。在战斗中按住□或△直到画面下方的红色槽积满，再放开按键就可以发动连携技。平时打出高连击的话，士气就会迅速提高，但是用连携技后会导致士气下降，士气的高低影响到连携技槽积累的快慢，不过纵使士气为0也可以缓缓积累连携技槽。

外传模式中ランカイ和庞煖是不能够带兵的，但他们能使用特有的连携技，不过招式硬直都比较大。不同角色使用不同连携技的伤害值会有差别，部分装备对于连携技伤害也有能力补正，这些在“兵情报”中都可以查看到详细数据。下面列出全部连携技，不同技能适用的场合也有差异，比如旋风适合打出高连击数、飞矢可以远程对敌人造成伤害，如何选择恰当的时机发动就需要玩家们在游戏中慢慢摸索了。



阵型	连携技	效果说明
鱼鳞	突进	保持阵型向前方发动突击
	空击	利用从高处落下的冲击将敌人击飞
锋矢	旋风	用高速旋转卷起的龙卷风把敌人吸到身旁
	飞矢	士兵如同飞矢一般贯穿敌人
方圆	车轮	全员组成巨大的车轮状将敌人撞飞
	轮转	如陀螺一般高速旋转把敌人弹开
(ランカイ特有)	ランカイボール	身体如球一般弹跳将敌方压碎
	ランカイイラッシュ	挥动巨大的手臂将敌方撕裂
(庞煖特有)	风神	旋转巨大的长矛将敌方吸到身旁
	武神	连续挥动长矛将敌方彻底击溃



在战斗中除了谨记胜负条件外，还需时刻注意画面中出现的文字信息以及右上角地图闪烁的提示，相信玩惯了无双类游戏的玩家都已熟知这个技巧，下面介绍几个本作特有的战斗要点：1.有名字的敌将的血槽有时

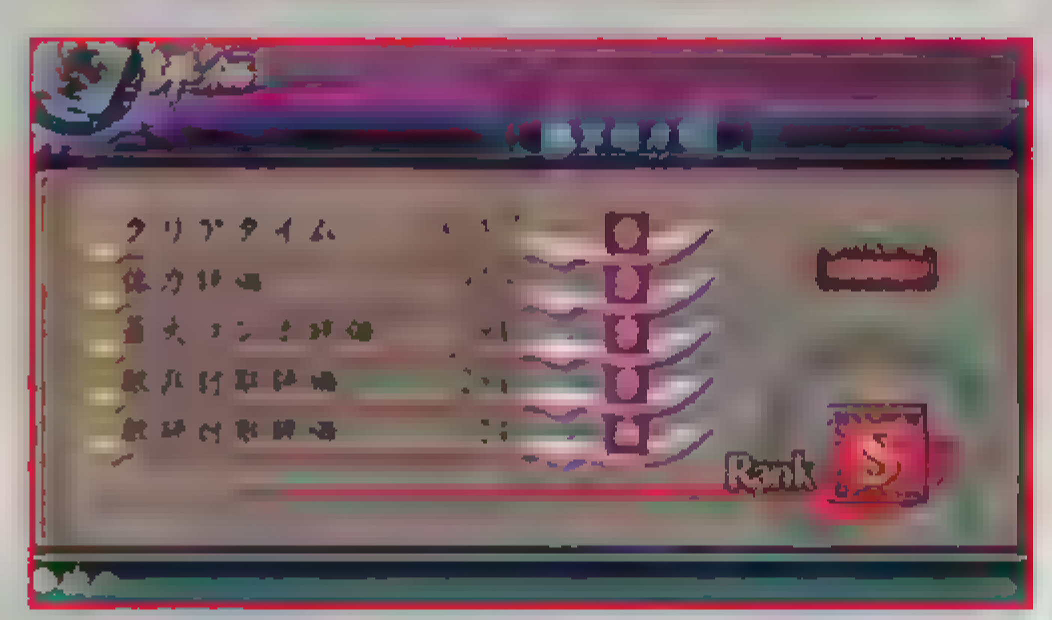
会变成灰色的锁定状态，此时无论怎么打都不会掉血，玩家需要注意看文字提示，或是静待剧情触发，或是前往其他地方达成条件后，敌将的血槽才会解锁；2.面对战车和骑兵部队时，玩家如果骑在马上就可以减少被击飞的次数，在降低了自身伤害的同时也能够更有效地对敌人进行打击；3.我方在发动连携技时并不是无敌的，但是这时由于动作硬直自身又不会被击飞，故而此状态下若是受到敌方的特技攻击损失将会非常惨重，切勿顶着敌方的连携技与其硬拼；4.大型的组合类敌人攻击威力较大，锁定目标后在远处使用飞矢特技可以安全地对其造成伤害；5.视野范围内有队长级敌人时，按下L键就会优先锁定他们，由于按住锁定键我方的移动会减慢，因此要多利用×键的回避进行移动，另外虽然锁定住敌将再攻击能自动调整视角，但是某些角色诸如王骑、庞煖的招式大开大合，更适合不锁定、只用滑杆来自行调整攻击角度；6.敌方的弩兵是非常麻烦的一个兵种，其水平射击虽然威力不大但是射速快，很容易打断我方的连击，如果地面上有紫色发亮的锁定框，就表示弩兵在向此处进行“炮击”，数秒后飞落到地面的弩箭会将周围的全部人炸飞，因此建议在战场上优先解决敌方的弩兵。





战后评价

过关后系统会根据玩家的表现，由5个方面进行打分，而评分项目一共有6种，分别是过关时间、体力值、护卫评价、最大连击数、击倒敌兵数、击倒敌将数。过关时间不用说自然是越短越好，外传模式中部分关卡达成特殊条件后还会增加时间，这对评价也有帮助。体力评价是玩家过关时剩余的HP，因此要合理运用每一个补血道具。在部分关卡中会出现“护卫评价”，该关卡内不能战败的NPC的HP值决定此项分数的高低，故不要离他们太远，务必优先击倒其身边的敌将。想在最大连击数一项上获取高分建议站在人堆中使用旋风技能，不过一旦被击中连击就会中断。敌兵、敌将的击倒数就不用多说了。战后评价的高低不但影响到获得的金钱、经验，不少隐藏要素的开启也有评价要求，具体请参看最后的列表。



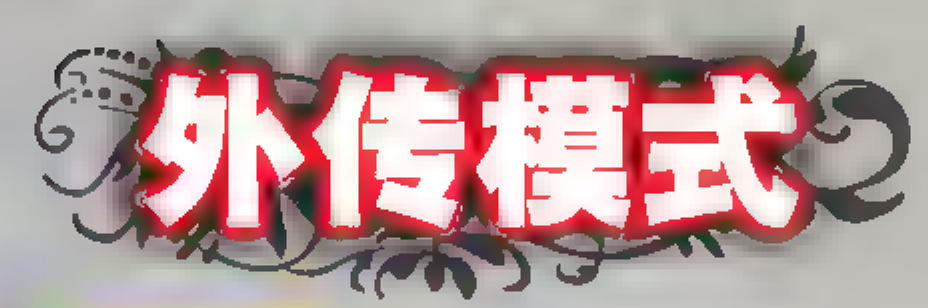


瑞和币



故事模式下每一关都隐藏着4组瑞和币（タンワコイン），玩家需要达成诸如“无伤”、“击倒固定数量的敌人”等特定条件，画面中会显示“特别アイテムが出现”，右上角的地图则会出现巨大的×号标示，此时前去击破宝箱就能拿到瑞和币，具体的条件请参看最后的列表。得到关卡内的某一组瑞和币后，下次再达成此条件也不会出现，因此无法在同一关内反复刷取。得到的瑞和币可以在外传模式下的“景品交换”中换取特殊的道具，这些装备的质量都很高，成功交换1次后就可以花钱在市场中买到。由于瑞和币的获得是不限难度的，建议还是在普通难度下进行收集吧。

道具	所需瑞和币数量
泽圭の前垂れ	1
龙川の棍棒	4
左慈の剑	10
枭鸣の证	15
庾公の盾	20
友との誓い	25
杨瑞和の双刀	30
王の剑	35
绿穗	40
王骑の宝刀	60



●任务选择

选择任务进行挑战，成功过关就会自动开启新的关卡，这里有1～8级共计30个任务，隐藏要素解锁后同样可以按下△键选择Hard难度。在选择任务后需要玩家确定操作的队伍，有时会出现配置“别の伍”的选项，这表示该任务可以多队同时出战。最后说明一点，8级任务“天下最强”的房间是无限向下延伸的，角色战死后就会自动退出，不算任务失败，这里也是获取大量金钱和经验值的绝佳场所。

●战支度

更换角色、兵种的装备，调整队伍组成。一般队伍里不满5人是无法出战的，但ランカイ和庞煖带队的情况下是例外。

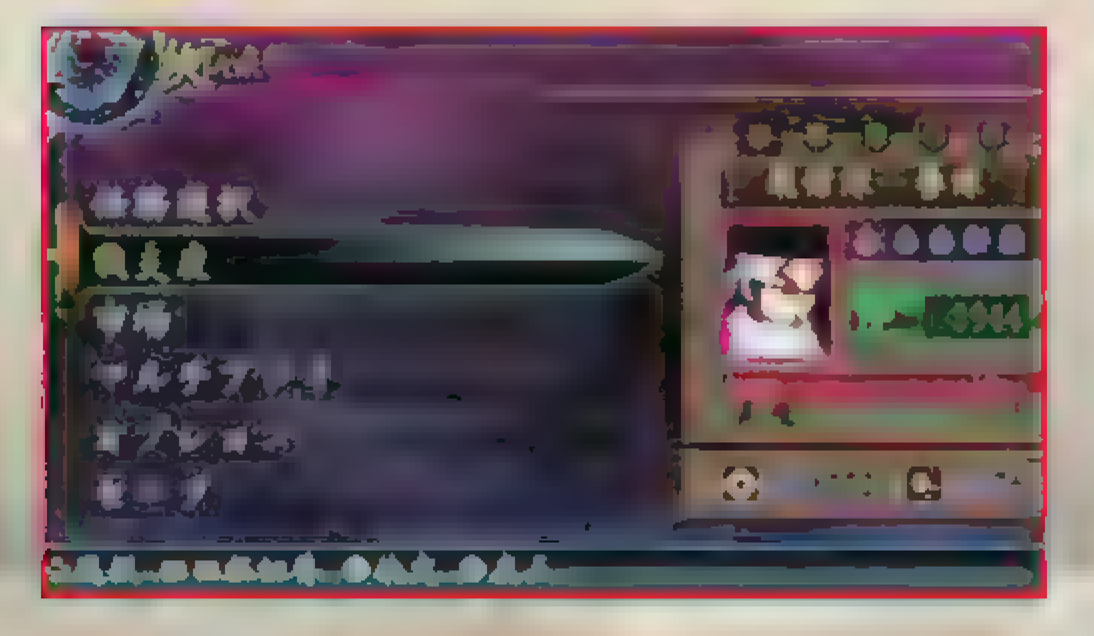
●市场

可以买卖、强化、炼成装备，用瑞和币交换景品，以及募集解雇士兵。市场中出售的道具需要达成一定条件才会慢慢增多，而装备强化、炼成一开始并不会出现，只有通过了指定的自由任务后才能开启。

●マルチプレイ 联机模式。

●オプション 选项设定。

●セ-ブ 储存进度。

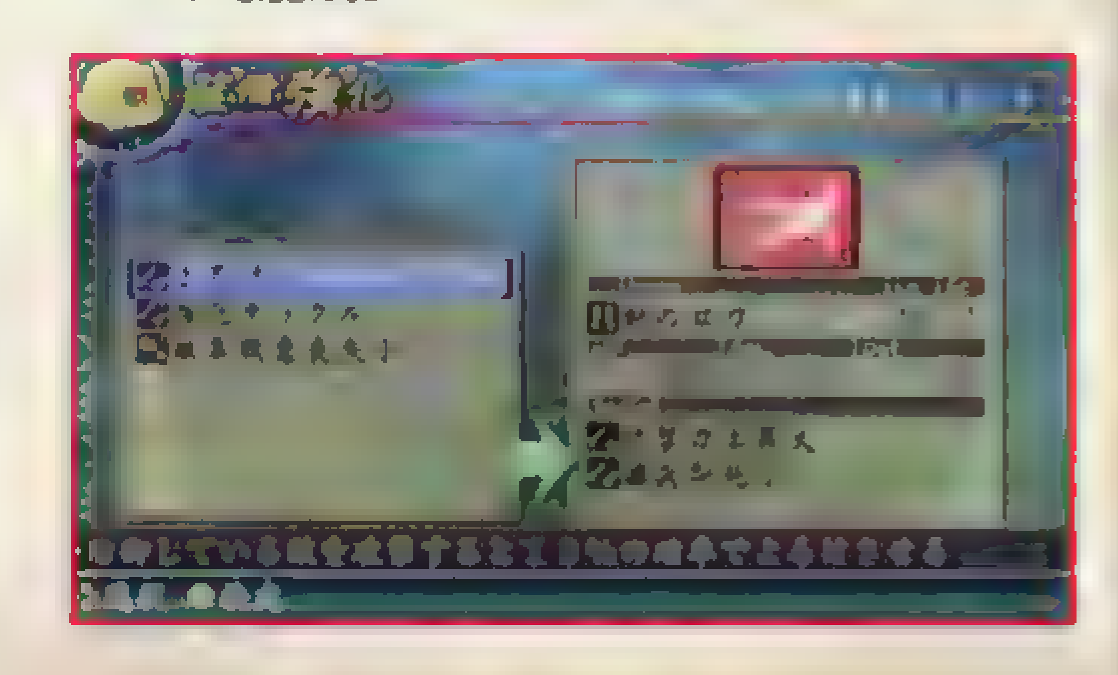


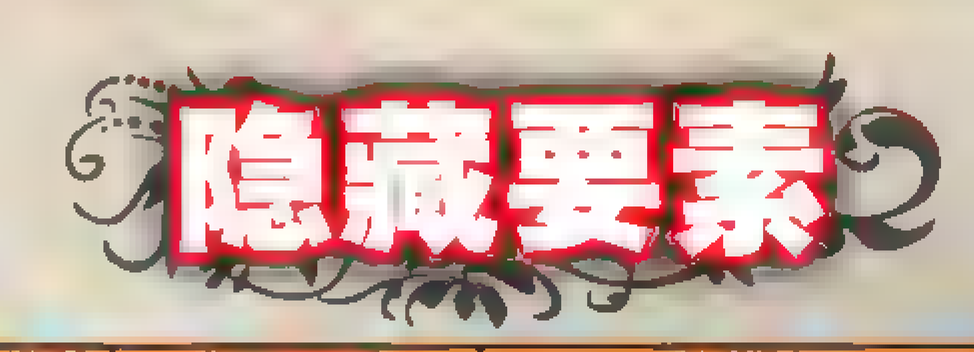
装备强化、炼成

所有的装备品都有等级（Lv）与品质（Gr）两项基本属性，但惟有武器和防具可以进行强化、炼成。

进行强化时需要先选择目标装备A，再选择一件装备B作为素材，这里有一个前提，即素材装备B的Gr不能高于目标装备A。强化后素材装备B会消失，而目标装备A的Lv提升1级，数据也会有所提高，具体增加的数值为装备B的能力×10%。另外装备B如果附有技能，也可以继承到装备A上，但是每种装备最多只能拥有3项技能，一旦超出玩家就必须进行取舍。另外装备的数据变成蓝色后表示到达上限值，之后再怎么进行强化也无法提升能力。

每件装备的Lv最高为10，而Lv到达10级后则有机会通过炼成提升1级Gr，装备本身也会发生进化。进化到上级装备可能会出现分支，需要玩家自行判断选择，另外炼成时也可能获得新技能，但同样不能超过3种。炼成结束后装备的Lv会降回1，所炼出的装备数值会有低级装备的能力×30%的加成。





[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	故事模式Hard难度解锁	故事模式“继承”以C以上评价过关
2	外传模式Hard难度解锁	外传模式“终结”以C以上评价过关
3	可操控角色“政”解锁	故事模式“死线”以B以上评价过关
4	可操控角色“河了貂”解锁	故事模式“虚を突く”或外传模式“貂を守れ”以B以上评价过关

5	可操控角色“腾”解锁	故事模式“继承”或外传模式“终结”以B以上评价过关
6	可操控角色“麃公”解锁	故事模式“将军”或外传模式“魏军总力战”以B以上评价过关
7	可操控角色“蒙武”解锁	故事模式“继承”在Hard难度以B以上评价过关
8	可操控角色“バジオウ”解锁	故事模式“天灾”或外传模式“赵军袭来”以B以上评价过关
9	可操控角色“シュンメン”解锁	故事模式“ランカイ”或外传模式“守备の李白”以B以上评价过关
10	可操控角色“タジフ”解锁	故事模式“伍の战い”或外传模式“山民族”以B以上评价过关
11	可操控角色“ランカイ”解锁	故事模式“ランカイ”在Hard难度以B以上评价过关
12	可操控角色“左慈”解锁	故事模式“电光石火”在Hard难度以B以上评价过关
13	可操控角色“徐完”解锁	故事模式“无名の少年”在Hard难度以B以上评价过关
14	可操控角色“ムタ”解锁	故事模式“不退转”在Hard难度以B以上评价过关
15	可操控角色“朱鬼”解锁	故事模式“伍の战い”在Hard难度以B以上评价过关
16	可操控角色“麻鬼”解锁	故事模式“将军”在Hard难度以B以上评价过关
17	可操控角色“万极”解锁	故事模式“天灾”在Hard难度以B以上评价过关
18	可操控角色“涉孟”解锁	故事模式“虚を突く”在Hard难度以B以上评价过关
19	可操控角色“庞煖”解锁	故事模式“死线”在Hard难度以B以上评价过关
20	兵种“一般兵·棍棒”解锁	外传模式“尾兄弟を守れ”以C以上评价过关
21	兵种“一般兵·长柄刀”解锁	外传模式“演习·飞信队”以C以上评价过关
22	兵种“正规兵·剑”解锁	外传模式“特训”以C以上评价过关
23	兵种“正规兵·枪”解锁	外传模式“魏军总力战”以C以上评价过关
24	兵种“正规兵·长柄刀”解锁	外传模式“头脑の冯忌”以C以上评价过关
25	兵种“山の民·曲刀”解锁	外传模式“山民族”以C以上评价过关
26	兵种“山の民·棍棒”解锁	外传模式“赵军袭来”以C以上评价过关
27	市场所售商品解锁1	外传模式“前线突破”以C以上评价过关
28	市场所售商品解锁2	外传模式“魏军总力战”以C以上评价过关
29	市场所售商品解锁3	外传模式“赵军袭来”以C以上评价过关
30	市场所售商品解锁4	外传模式“破坏の涉孟”以C以上评价过关
31	市场所售商品解锁5	外传模式“终结”以C以上评价过关
32	市场所售商品解锁6	外传模式“缚虎申突击”在Hard难度以C以上评价过关
33	市场所售商品解锁7	外传模式“演习·王骑”在Hard难度以C以上评价过关
34	图鉴“信”解锁	外传模式中“信”的等级到达10以上
35	图鉴“政”解锁	外传模式中“政”的等级到达20以上
36	图鉴“河了貂”解锁	外传模式中“河了貂”的等级到达16以上
37	图鉴“昌文君”解锁	外传模式“不稳な追手”在Hard难度以A以上评价过关
38	图鉴“壁”解锁	外传模式“特训”以A以上评价过关
39	图鉴“羌瘣”解锁	外传模式中“羌瘣”的等级到达10以上
40	图鉴“王骑”解锁	外传模式中“王骑”的等级到达10以上
41	图鉴“腾”解锁	外传模式中“腾”的等级到达20以上
42	图鉴“麃公”解锁	外传模式中“麃公”的等级到达18以上
43	图鉴“蒙武”解锁	外传模式中“蒙武”的等级到达34以上
44	图鉴“干央”解锁	外传模式“总力战”以A以上评价过关
45	图鉴“缚虎申”解锁	外传模式“缚虎申突击”以A以上评价过关
46	图鉴“尚鹿”解锁	外传模式“朱鬼麻鬼”过关时“尚鹿”未被击退
47	图鉴“杨瑞和”解锁	外传模式“ニセモノ退治”在Hard难度以A以上评价过关
48	图鉴“バジオウ”解锁	外传模式中“バジオウ”的等级到达18以上
49	图鉴“シュンメン”解锁	外传模式中“シュンメン”的等级到达16以上
50	图鉴“タジフ”解锁	外传模式中“タジフ”的等级到达18以上
51	图鉴“渕”解锁	外传模式“演习·飞信队”以A以上评价过关
52	图鉴“沛浪”解锁	外传模式“特攻の万极”在Hard难度过关时“沛浪”未被击退
53	图鉴“肋次”解锁	外传模式“特攻の万极”过关时“肋次”未被击退
54	图鉴“山和”解锁	外传模式“特攻の万极”过关时“山和”未被击退
55	图鉴“崇原”解锁	外传模式“特攻の万极”在Hard难度过关时“崇原”未被击退
56	图鉴“田永”解锁	外传模式“特攻の万极”过关时“田永”未被击退
57	图鉴“松左”解锁	外传模式“特攻の万极”在Hard难度过关时“松左”未被击退
58	图鉴“泽圭”解锁	外传模式“演习·飞信队”在Hard难度以A以上评价过关
59	图鉴“尾平”解锁	外传模式“尾兄弟を守れ”以A以上评价过关
60	图鉴“尾到”解锁	外传模式“尾兄弟を守れ”在Hard难度以A以上评价过关
61	图鉴“田有”解锁	外传模式“总力战”在Hard难度过关时“田有”未被击退
62	图鉴“中铁”解锁	外传模式“总力战”过关时“中铁”未被击退

63	图鉴"龙川"解锁	外传模式"总力战"在Hard难度过关时"龙川"未被击退
64	图鉴"龙有"解锁	外传模式"总力战"过关时"龙有"未被击退
65	图鉴"成蛟"、"竭丞相"解锁	外传模式"シュンメンの野望"以A以上评价过关
66	图鉴"ランカイ"解锁	外传模式中"ランカイ"的等级到达22以上
67	图鉴"左慈"解锁	外传模式中"左慈"的等级到达22以上
68	图鉴"徐完"解锁	外传模式中"徐完"的等级到达18以上
69	图鉴"ムタ"解锁	外传模式中"ムタ"的等级到达18以上
70	图鉴"朱鬼"解锁	外传模式中"朱鬼"的等级到达26以上
71	图鉴"麻鬼"解锁	外传模式中"麻鬼"的等级到达26以上
72	图鉴"吴庆"解锁	外传模式"魏军总力战"以A以上评价过关
73	图鉴"公孙龙"解锁	外传模式"万能の公孙龙"以A以上评价过关
74	图鉴"李白"解锁	外传模式"守备の李白"以A以上评价过关
75	图鉴"万极"解锁	外传模式中"万极"的等级到达30以上
76	图鉴"涉孟"解锁	外传模式中"涉孟"的等级到达30以上
77	图鉴"冯忌"解锁	外传模式"头脑の冯忌"以A以上评价过关
78	图鉴"赵庄"解锁	外传模式"追击"以A以上评价过关
79	图鉴"庞煖"解锁	外传模式中"庞煖"的等级到达10以上
80	图鉴"李牧"解锁	外传模式"终结"以A以上评价过关

编号	关卡·瑞和币	获得条件
81	无名の少年·1	不受伤击倒5名小头
82	无名の少年·2	在1分30秒内，维持体力在90%以上并击倒头目
83	无名の少年·3	击倒80人后跳下悬崖
84	无名の少年·4	维持体力在80%以上，在3分钟内让徐完进入衰弱状态
85	不退转·1	不受伤在1分30秒内击倒ムタ
86	不退转·2	维持体力在90%以上击倒5名敌将
87	不退转·3	维持体力在80%以上，在3分钟内击倒追击部队长
88	不退转·4	4分钟内击倒180人
89	电光石火·1	城门开放前，不受伤击倒4名敌将
90	电光石火·2	楼梯的全部栅栏放下前击倒150人
91	电光石火·3	3分钟内放下楼梯的全部栅栏
92	电光石火·4	维持体力在90%以上将敌指挥官打下马
93	ランカイ·1	维持体力在90%以上到达左慈所在的房间
94	ランカイ·2	3分钟内击倒3名朱凶队长
95	ランカイ·3	到达王宫本殿前击倒130人
96	ランカイ·4	维持体力在80%以上，在4分钟内到达王宫本殿
97	伍の战い·1	不受伤放下最初的栅栏
98	伍の战い·2	维持体力在80%以上守住2处据点
99	伍の战い·3	在5分钟内，维持体力在50%以上并击倒18名敌将
100	伍の战い·4	堆砌土袋前破坏2台以上战车
101	将军·1	在最初的栅栏放下前，维持体力在90%以上并击倒150人
102	将军·2	在援助麃公前，维持体力在80%以上并击倒13名敌将
103	将军·3	维持体力在50%以上击退吴庆
104	将军·4	在5分钟内击倒朱鬼、麻鬼中的任意一人
105	虚を突く·1	在3分钟内，维持体力在80%以上并占领4处据点
106	虚を突く·2	在6分钟以内让干央和壁出现
107	虚を突く·3	在通过隐藏道路西侧的小路前击倒170人
108	虚を突く·4	在隐藏道路中维持体力在70%以上并接近冯忌
109	天灾·1	在接近庞煖前，不受伤全灭敌方6支部队
110	天灾·2	在2分钟内维持体力在50%以上击退庞
111	天灾·3	维持体力在40%以上，在飞信队脱出前击退万极
112	天灾·4	飞信队撤退后，维持体力在30%以上并击倒庞煖
113	死线·1	维持体力在90%以上击倒隐藏的2支斥候部队
114	死线·2	在援军到来前，维持体力在50%以上并击倒20名敌将
115	死线·3	占领敌方4处据点的状态下接近赵庄
116	死线·4	在7分钟内维持体力在40%以上接近赵庄
117	继承·1	不受伤挡住敌人最初的攻势
118	继承·2	在7分钟内维持体力在50%以上击倒敌方3名指挥官
119	继承·3	开启脱出道路前，维持体力在50%以上并击倒20名敌将
120	继承·4	在王骑移动前，维持他的体力在80%以上



本作非常忠实于原著，从剧情到系统都将漫画完美地再现，纵使没有精彩的过场动画，这种忠于原著的做法也会令原作粉丝颇感欣慰。虽然没有原创的结局导致故事模式流程过短，但是丰富的外传模式足以让玩家沉浸在其中好一阵子。作为一款无双类游戏，本作的同屏人数不俗，偶尔的动作拖慢和远处人物的消失都在可接受范围内，而优秀的打击感和独具特色的团队作战也体现了本作的独特风格。在这段掌机平台没有《无双》新作公布的时期，本作可以很好地为无双类游戏爱好者解馋，而配合着漫画边看边玩的话，更是能让乐趣倍增。

MARIO VS DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM!

POCKET HALO 光环视频收录

文 风云九变 编 阿鲁 美编 澄香

马里奥对大金刚 迷你岛大行进

Nintendo	ACT	2010年11月15日	美版

美女被绑架，然后某水管工奋勇而上，相信这样英雄救美的桥段大家都不会陌生。不过这次水管工马里奥大叔要对付的敌人不是老对手库巴，而是满身肌肉的大金刚。本次的作品是由大量的迷你小游戏组成的，依旧保持了“《马里奥》系列”轻松幽默的风格，玩家需要在游戏中控制各种道具，让发条马里奥击倒邪恶的大金刚救出被绑架的美女。游戏的操作简单易上手，即使是初学玩家也能很快熟悉！喜欢“《马里奥》系列”的玩家们可千万不要错过了！

基础系统篇

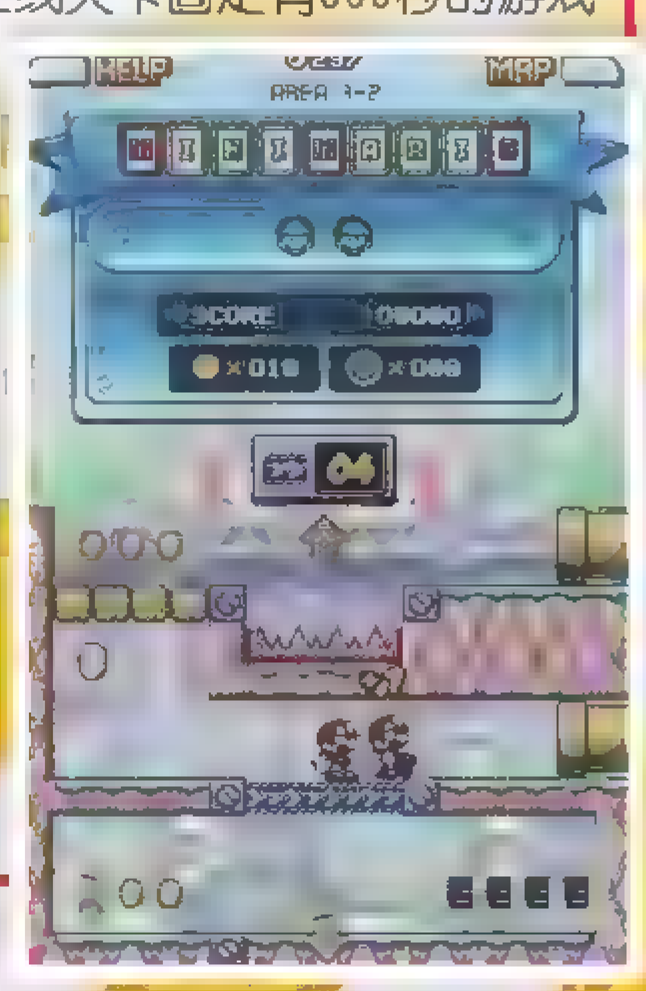
游戏基本操作

（注：游戏中大部分操作都需要触控笔来完成）

[illegible]	[illegible]
十字键	移动画面
L	进入帮助模式
R	切换上屏幕小地图信息
START	开启基础菜单

游戏规则和玩法

游戏的过关规则非常简单，只需要利用场景中出现的各种道具来建立道路，最终让所有发条人偶在规定的时间结束前进入指定的大门内即算过关。发条人偶没有任何攻击力和生命力，被敌人碰到即死。在关卡中如果有两个以上的相同人偶，那么第一个人偶在进入过关大门后会出现倒计时，时间结束前其它人偶还没有进入大门的话同样判定为失败。流程中的主线关卡固定有300秒的游戏时间，部分特殊关卡和BOSS战中会出现时钟，获得后可以增加时间。在游戏后期还会出现不同种类的人偶，不同的人偶只能进入对应的大门，这一点在过关时需要注意。



关卡的种类

本作的关卡包括主线关卡和独立关卡两大部分。主线关卡一共有九个世界，前八个世界中，每个世界固定有八个小关卡，一个BOSS关卡和一个特殊奖励关卡，最后一个世界只有一场单独的最终BOSS战。独立关卡中包含了特殊关卡（S关卡）和奖杯关卡（X关卡）两大类，整个游戏中有20个特殊关卡和10个奖杯关卡。特殊关卡需要获得马里奥金币来开启，累计获得5枚马里奥金币就可以开启一个特殊关卡，马里奥金币在任何关卡中都可以获得；奖杯关卡在通关一次后会开启，每累计获得10个奖杯会开启一个奖杯关卡。

过关评价



过关后的总评价主要看三项得分：第一项是关卡得分（Game Score），玩家在关卡中每获得一个金币，都可以获得固定得分；第二项是时间得分（Time Bonus），过关时间越短，该项评分越高；第三项是是收集得分（Collection Bonus），只要收集完关卡中的所有金币和卡片，过关后该项评价就可以得满分（BOSS战中要求不死任何人偶并同时获得“马里奥金币”和“马里奥卡片”过关才能获得该项的满分）。三项评价的总合就是玩家的最终得分（TOTAL SCORE），得分会影响到玩家能否获得奖杯，每个关卡获得奖杯所要求的得分会在关卡信息中显示（Goal Score）。通关后可以根据获得奖杯的数量来开启相应的奖杯关卡。

关卡中的道具种类

游戏中出现的道具和敌人种类都非常繁多，它们的作用自然也是千奇百怪，让我们来了解一下游戏中的道具和敌人吧！

道具

金币 [illegible]

马里奥金币 [illegible]

马里奥卡片 [illegible]

连接桥 [illegible]

小锤子 [illegible]

小弹簧 [illegible]

钥匙 [illegible]

时钟 [illegible]

梯子 [illegible]

可装卸式梯子 [illegible]

下水管道 [illegible]

可装卸式管道 [illegible]

传送带 [illegible]

可装卸式传送 [illegible]

可装卸式木板 [illegible]

吸力墙壁 [illegible]

翻转式吸力传送带 [illegible]

大炮 [illegible]

吸引垫 [illegible]

敌人的种类

小蘑菇 最基本的敌人，使用小锤子可以将其消灭。

火焰花 会喷射火焰球的火焰花，火焰球呈直线攻击。火焰花无法直接击倒，只可以安装连接桥或木板等来挡住火焰花喷射的火焰球。

发条母金刚 同小金刚一样属于没有直接攻击力的敌人，接近后会将人偶装到自己的背篓中，所有人偶被装入背篓的话就算任务失败。使用小锤子攻击它可以让其倒地一段时间，背篓中的人偶也会恢复行动。

巨石怪 每隔几秒会掉落到地面上，人偶被砸到会被秒杀。巨石怪无法击倒，可以在其掉落的地方安装木板或连接桥来阻止其掉落。

射击手 会连续发射五连发的子弹攻击人偶的杂兵，用锤子或冲撞的方式都能够击倒。

发条小金刚 没有直接攻击力的敌人，接触后发条小金刚会对人偶使用“连环抛”，人偶会被抛到很高的地方，可以利用这点在人偶位于高空时搭桥，从而到达一些很高的平台上。另外小金刚可以被锤子打倒，部分关卡必须使用这种方法打倒挡路的小金刚。

火球怪 能够顺着梯子移动的火球型杂兵，同样可以用小锤子打倒。

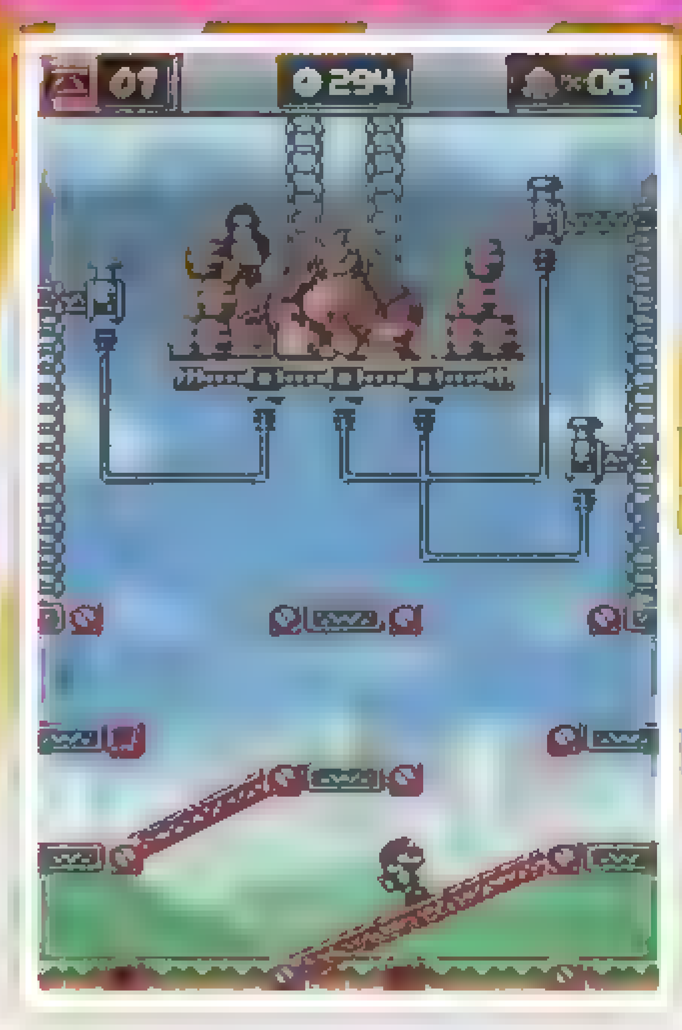
电磁怪 只会沿着各种吸力墙壁进行移动，遇到其它物体会自动转向，不能用小锤子击倒，只能躲避或用木板将其挡住。





全BOSS战过关要点提升

Attraction 1



第一场BOSS战，可以使用的道具连接桥有12个。玩家需要在6个发条人偶阵亡前利用搭桥的能力爬到最高层分别按下三个发电闸电击大金刚，每隔一段时间大金刚会吼叫，吼叫后平台间的连接锁会坏掉，坏掉的位置和数量都是随机的。被破坏的连接锁在一定时间内无法使用连接桥搭建平台。在搭桥时注意连接桥的角度不能太大，否则会被上方的平台角挡住。爬上梯子后人偶会自动开启电闸对大金刚进行电击，遭受一次攻击后大金刚会增加丢木桶的攻击方式，可以在头顶搭建平台来挡住木桶的攻击。在战斗时间不多时，场景中会随机出现时钟，获得后可以增加相应的时间。将三个电闸全部开启后就能成功击退大金刚。

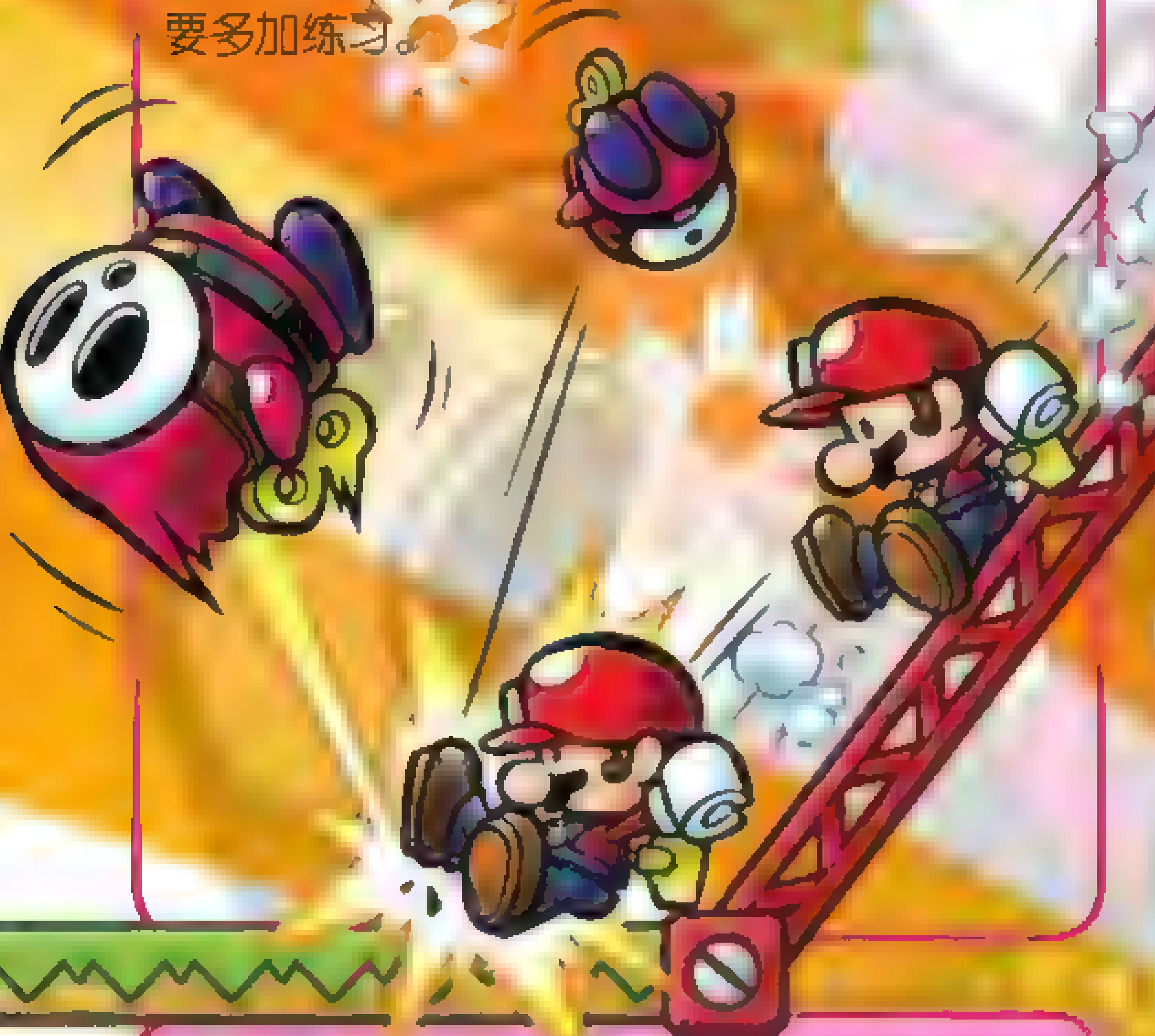
Attraction 2

场景和“Attraction 1”差不多，只不过梯子变成了藤条，还新增了道具小弹簧，玩家的目的依旧是搭建弹簧和平台让发条人偶到达最顶端踢石块击打大金刚。本次可以使用连接桥10个，弹簧2个。注意本关弹簧的颜色是粉色，弹起的高度有限，想要弹到最高层有藤条的平台必须利用相邻的两个弹簧连续弹起才能到达。大金刚的攻击方式和“Attraction 1”完全一样，但在战斗一开始就会使用箱子砸玩家，依旧可以在高处搭建平台，挡住木箱的攻击。本关最重要的是眼疾手快，快速搭建连接桥和小弹簧是胜利的关键。

Attraction 3

本场BOSS战有两个难点，一是场景中出现了杂兵和刺地形，无论碰到哪一个对人偶都具有一击必杀的效果；二是中央位置的电闸必须让人偶从左边移动过去才能开启（从右边上梯子后会导致人偶移动方向不对而掉下来）。刺地形比较简单，搭建一个平台就可以走过去。杂兵就比较麻烦了，在人偶开始行动的地方会出现小锤子，但部分敌人会在中上层平台行动，小锤子的使用时间有限无法将它们全部击倒。这里推荐一个可以快速消灭它们方法，在中上层有杂兵的平台上搭建一条传送带，当杂兵走上传送带后瞬间解除让杂兵掉落到最底层，这样杂兵就会直接进入人偶的攻击范围。没有了杂兵的干扰过关就轻松多了。按照人偶的移动方向依次搭建传送带送人偶上梯子，中央位置的梯子注意要在左边的电闸开启后，让人偶走上最左上角的平台，此时人偶才可以向右移动到中央的位置开启电闸。大金刚的两种攻击方式和以往略有不同，吼叫时不会再让平台之

间的连接锁坏掉，而是让玩家搭建的传送带的移动方向瞬间逆转。BOSS在投掷木桶时如果木桶是深褐色的，那么木桶坏掉后还会出现杂兵，前者可以用重新装卸的办法来调整传送带的方向，后者可以用老办法让杂兵掉落到最下层。该场战斗的难度要比前两关大得多，想要不死一个人偶过关拿奖杯的话需要多加练习。



Attraction 4

本关战斗的难点在于管道的位置和大金刚召唤的新型杂兵上。在场景中玩家可以看到4种颜色的管道：其中红、橙和绿三种颜色分别与BOSS头上的三色管道相连接，玩家的目的就是让人偶掉落到上方对应的平台上踢下炸弹攻击大金刚。进入管道后要注意人偶的移动方向，黄色管道必须从右边进入才可以踢到炸弹，绿色和橙色则必须从左边进入，如果下方管道的位置不对的话需要等BOSS发动攻击变换管道的位置，但注意变换的结果是随机的。大金刚还会召唤壁画上的幽灵攻击人偶，幽灵落地后会移动，非常麻烦。玩家可以利用关卡中给予的12个连接桥在最上层搭建平台，幽灵掉落到平台上就会自动消失。另外在下屏幕的四条管道中，灰色的管道是多余的，进入后瞬间会出来，利用这一点可以快速调整人偶的移动方向。



Attraction 5

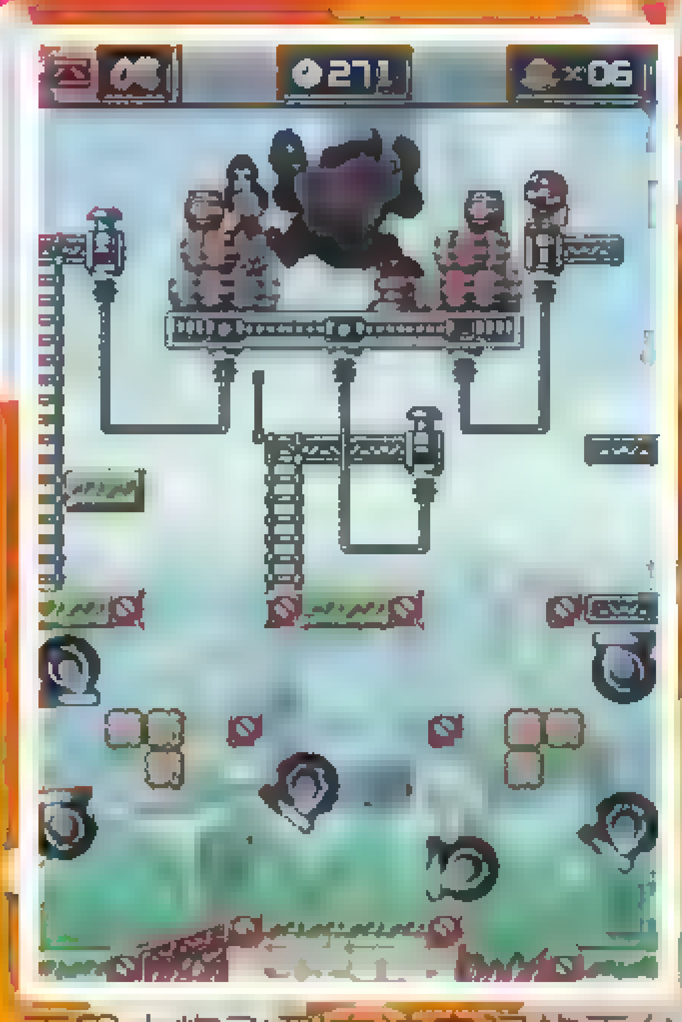
场景内的层数比较多，玩家这次可以使用的连接桥和装卸式梯子分别有6个。由于平台间距都很小，一般不会出现道具不够搭建的情况，但由于层间相距的高度很低，因此部分近距离斜方向的连接桥在搭建后无法移动上去（移动时会被挡住）。大金刚的攻击方式为召唤火球怪以及破坏平台间连接锁。注意召唤的火球怪会顺着梯子移动，第一层和第三层平台上会有小锤子，利用这点可以用老办法让火球怪掉落到低层再将其消灭掉。三个电闸的位置和“Attraction 3”没有太大的区别，但依旧要注意中央的梯子必须从左边爬上去才能开启。战斗的总体难度比“Attraction 3”要低，多练习几次可以轻松拿奖杯。

Attraction 6

场景中所有的墙壁都是吸引式的，要灵活地切换翻转式传送带来更改人偶的位置才能到达最上层的平台。下屏幕中有三个磁力怪的出入口，但只有其中两个会出现磁力怪。每隔一段时间磁力怪会自动出现并顺着墙壁移动，阻挡磁力怪的惟一方法就是安装可装卸式木板。大金刚的攻击方式在本关有了不小的变化，当大金刚进行锤击的时候，磁力怪会瞬间消失并重置三个磁力怪的出入口，因此有时大金刚的攻击反倒可能帮助玩家躲避磁力怪的追杀。三个最高处的的平台中，左右平台的火箭启动起来没太大难度，注意阻挡磁力怪即可。中央的火箭比较麻烦，必须从右边的墙壁围绕上方的小房间顺着走过去才能到达，小房间内的磁力怪可以在人偶通过后用木板关起来。战斗的总体难度比“Attraction 5”要小。

Attraction 7

难度比较低的一场战斗。场景中需要运用各种大炮进行传送，并且搭建平台爬上三架梯子开启电闸。玩家可以使用的连接桥有10个。开始的位置就需要使用连接桥来挡住地面的刺进入大炮，躲在大炮中可以避免伤



害，在大炮对准方向后就快速发射吧！要到达左边和右边电闸的位置可以说毫无难度，中央位置的电闸稍稍有点麻烦，必须先开启右边的电闸，然后再用大炮飞到右边电闸的平台上，等人偶走下来时搭建连接桥让其爬上中央的梯子。大金刚丢木桶时可以躲在大炮内，另外大金刚还会切换大炮并让连接锁坏掉，如果坏掉的连接锁正好是自己需要搭平台的地方的话，躲在大炮里等一会即可。

Attraction 8

完全使用连接桥搭建平台过关的BOSS战。可以使用12个连接桥，对于本关需要全程搭桥才能移动的情况下，连接桥的数量明显偏少。中央位置的梯子需要从右边爬上去才能踢到铁球，大金刚在本次的场景内会召唤不少火球怪，火球怪如果无路可走的话会被卡在空中的连接锁上无法动弹，由于空中没有锤子，因此建议用装拆平台的方法让火球怪掉落到下层，这样可以轻松消灭它们。本关需要不断装卸连接桥来搭路，对操作的要求比较高。

Final Battle

与大金刚的最终决战。本次战斗中大金刚会爬到巨大的摩天轮上，利用摩天轮进行旋转并攻击人偶。玩家可以使用6个人偶当炮弹击倒大金刚，人偶在进行攻击时不会减少数量，只有在受到大金刚的攻击时才会减少。大金刚主要的攻击方式有：1.释放多个小火箭，只会在其体力低于50%或受到攻击时进行反击使用，在成功击中大金刚后不要连续发射人偶进行追击，不然很容易撞上大金刚丢出的小火箭而损失人偶。2.释放两个空中暴雷，暴雷会停留在空中，一段时间后自动爆炸，如果玩家发射人偶撞到的话也会直接爆炸，同时损失一个人偶。发射人偶时注意避开就不会有太大问题。3.旋转摩天轮并抓住人偶投掷，这招在大金刚的体力低于50%后会随机使用，旋转的圈数还会随着大金刚的体力下降而增加。大金刚旋转前都有一个明显的捶胸动作，看到它起手后就可以将炮台高度调整到最低，这样能避免人偶被抓住，如果此时向墙壁发射人偶的话利用反弹也有可能击中大金刚，但需要一点点运气，成功躲开它的旋转攻击会出现很明显的进攻机会，千万别错过。如果不幸让大金刚抓住人偶的话，可以在其投掷人偶前发射人偶撞它。成功后虽然不会消耗大金刚的体力，但可以夺回人偶。大金刚的血槽有6格，随着血槽的下降它的攻击频率和移动速度也会上升。胜利后看完STAFF可以开启高难度模式，同时奖杯关卡也会开放。



玩后感

游戏的风格非常清新，玩法也比较简单，轻松易上手。单独过关的时间要求不高，适合在茶余饭后或时间不多的情况下挑战几关。一周目通关难度不大，通关后会开启高难度模式以及特殊关卡，觉得难度低的同学可以试着挑战高难度模式。游戏的画面和音乐保持了该系列的高水准，关卡的设计能力也绝对一流，高难度模式下很多关卡需要思考很长时间才能完美通过。本作在内容上也非常饱满，9个大世界再加上特殊关卡和奖杯关卡，数百个关卡会谋杀玩家大量的时间。游戏还可以自创关卡，创建后通过Wi-Fi能够邀请其它玩家一起闯关，进一步丰富了游戏的可玩性。本作可以说是近期NDS平台上不可多得的一款佳作，喜欢休闲和解谜类游戏的玩家和平时游戏时间不多的玩家可千万别错过哦！



本作的剧情与电影一样，是“《哈利波特》系列”的大结局篇，故事一开始，黑魔王伏地魔踌躇满志，召集爪牙食死人在开会，筹画如何彻底解决哈利波特以绝后患，而哈利与挚友在凤凰会的协助下，一次又一次逃过伏地魔与食死人的追杀，同时全力搜寻伏地魔尚未被摧毁的分灵体。游戏以魔法射击的形式来体现战斗，并通过收集和解谜来完成制服伏地魔的计划

文 伊娃　美编 Juxi

NINTENDO DS			
哈利波特与死亡圣器 第一部			
Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1			
EA Games	ACT	2010年11月16日	美版

操作

游戏中大部分操作都是由触控笔完成，不仅可以控制哈利进行走动或跑步，点击场景物可以将其浮空并摔碎，遇见敌人时点击敌人可以发动魔法进行攻击。无论是装备还是药水，都需要先装备才能使用，具体操作是点击屏幕左、右下角的图标打开装备库、药水库，选择装备或药水后屏幕右上角即会显示，这样就能使用了，需要注意的是，每次都只能装备一个。

魔法介绍

魔法在战斗或解谜中的作用非常重要，除了“昏昏倒地”和“飞翔咒”外，其他魔法在使用时都会消耗魔法槽（蓝色槽），调查场景中的发光点或杀死敌人都会获得蓝色的能力块，收集后便能积蓄魔法槽。

[illegible] 攻击系魔法，能使对手眩晕，当升至最高等级3级时攻击力极强，[illegible]立刻昏倒。

[illegible] 点击物品能使其飞起来，再点击场景任何地方可将其摔碎。

[illegible] 防御系魔法，按L键/R键可以在哈利和伙伴的周围形成保护罩以保护自己，能抵挡敌人的所有攻击，不过使用时间有限。

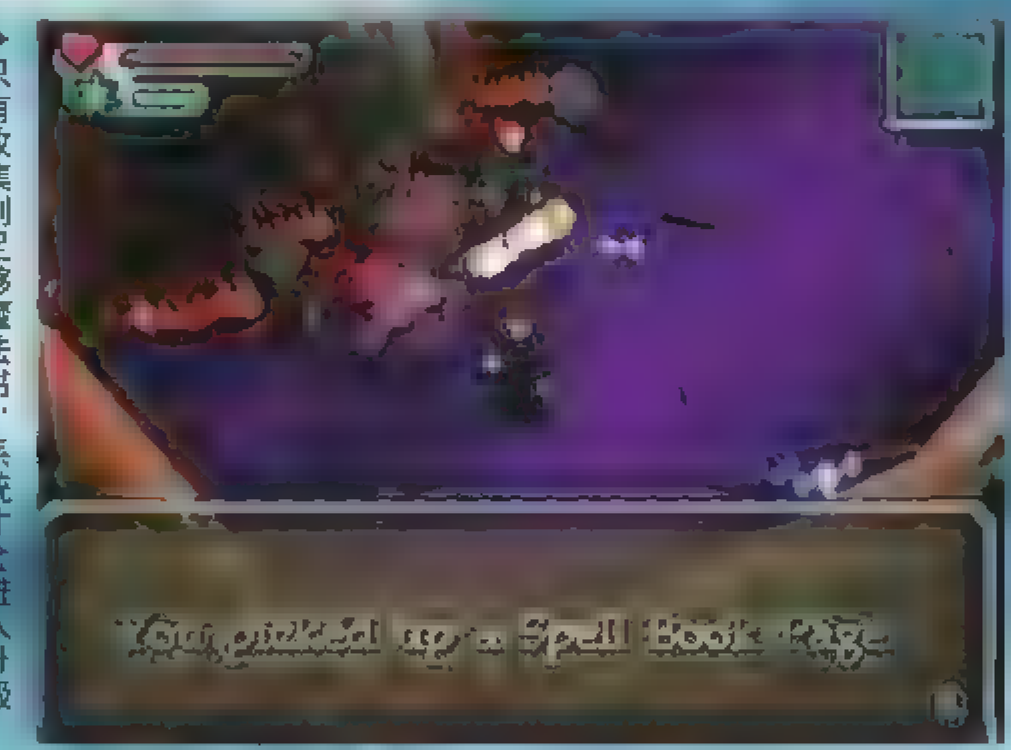
呼神护卫（Expec[illegible]） 变出一个守护神用于对付摄魂怪（Dementor），该魔法有两个强度，较低的只能驱赶摄魂怪，轻点敌人可发动，而较高的则能直接将摄魂怪打败，需要蓄力后发动。

熄灯器（Deluminator） 熄灯器是邓布利多逝世前留给罗恩的，[illegible]该魔法是罗恩的特殊技能，按方向键↓能够把光线全都吸收掉，用于熄灭街头的路灯，避免被敌人发现。

▲使用熄灯器后当敌人的头顶显示问号时表示不会被发现。

收集要素

除了引爆剂，本作的收集物品还有药包和魔法书。药包不仅能从场景中捡到，打败敌人或破坏场景物都有一定的几率获得，药包可用于合成各种效果的药水，是冒险过程中不可或缺的物品，因此需要尽可能多地收集。魔法书的作用也非常重要，收集足够的数量才能给各个魔法进行升级（初期只需三卷，后面级别越高时所需的数量就越多），魔法书大多都分布在场景较为隐蔽的的区域，因此在场景中探索时一定要仔细。



▶只有收集到足够魔法书，系统才会进入升级页面。

药水的合成与效果

游戏中可使用的药水共有3种，需要找到足够的药包和种类合成后才能使用，游戏中玩家可以随时按下Select键调配药水。药水的合成通过迷你游戏的形式表现，药水不同合成的步骤和操作也不同，不过主要都包含切割、摇晃、倾倒、搅拌、加热等步骤。除了切割外，其他步骤都有量的限定，达到试管上的指定量度后停止操作就能完成该步骤。虽然无论过量多少都没有关系，但是药水的合成都有时间限制，要保证每个步骤都能准确操作才能及时完成合成。合成成功后都能获得该药水三份，点击屏幕左下角的药水图标即可打开药水库，从而选择想要的药水，各药水的具体效果如下。

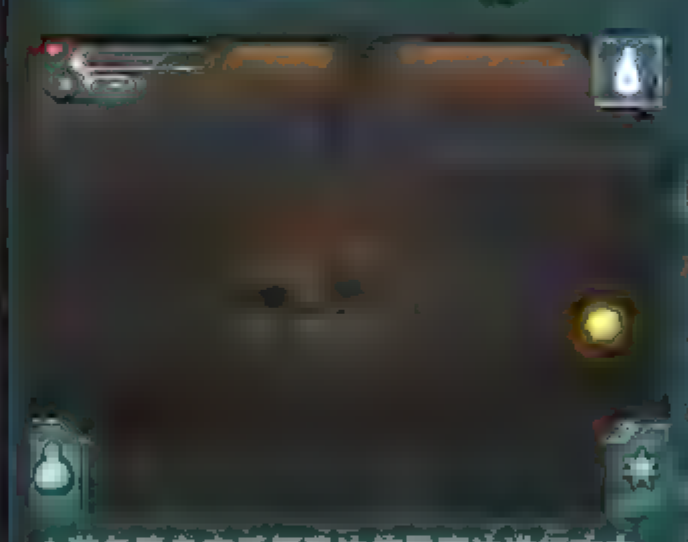


▲药包数越多，操作的步骤就越繁琐。

1.Wiggenweld Point：需要2个药包才能合成，能补充哈利的体力，每瓶药水能补充1/3体力槽。
2.Exploding Potion：需要4个药包才能合成，用于炸毁掩体从而攻击到敌人或打通道路。
3.Herbicide：需要3个药包才能合成，用于摧毁挡路的枝丫路障。

特殊装备

隐身衣 Spacetime Cloak



▲装备隐身衣后便无法使用魔法进行攻击。

在潜行任务中，为了躲避伏地魔的追击，哈利可以给自己和同伴装备上隐身衣，只要不与敌人触碰就不会被发现。不过在有聚光灯查勘的场景中，就算穿上隐形衣也无济于事，一样会触发警报，惟一的方法就是巧妙地躲避。触发警报后会出现一拨伏地魔，要注意的是，战斗时仍然要躲避聚光灯，不然敌人会不断刷新让战斗变得非常棘手。

复方汤剂 Polyjuice Potion

使用复方汤剂后可以把一个人变为另一个的人模样，该装备也是通过打败敌人或破坏场景物来获得，不过材料非常稀有而且时效只有1个小时，常用于混进内阁窃听情报。

引爆剂 Decoy Detonator



打败敌人或破坏场景物会随机获得引爆剂，引爆剂的作用大致有两种。其一用于吸引敌人注意，点击图标或按住[illegible]键、X键使用该装置，再在地图上画出移动路线，引爆剂则会沿着线路移动到目的地，敌人被引开后哈利便可从他们背后逃走。其二用于启动开关的扳手，使用方法不变，不过首先必须要找到通往开关的小径才能使用该装置，从而打开铁闸门。较为贴心的是，被打开的铁栅门会在地图上显示出来，以免玩家迷路。



游戏的画面和音乐、音效都非常赞，操作方面也不是很得心应手，系统则中规中矩，好在游戏完全并圆满交代了原著的剧情，系列fans也能在掌机上体验到哈利和伙伴们最后的冒险了。

文 翔Starry、Civily练



游戏一品轩

栏目主持：LIKY

最近PSPhone的传闻是接踵而至，又是概念图又是照片又是视频神马的，这个东西肯定是假不了的，就看索尼什么时候正式公布了。毕竟苹果拿着iPhone狠命赚钱不可能让其他厂商无动于衷，本来又搞游戏又搞手机的索尼推出款游戏手机是再自然不过的，如今苹果奇迹般地打开了手机游戏市场，索尼需要好好向苹果学习一下，不然就会和诺基亚的游戏手机一个下场。

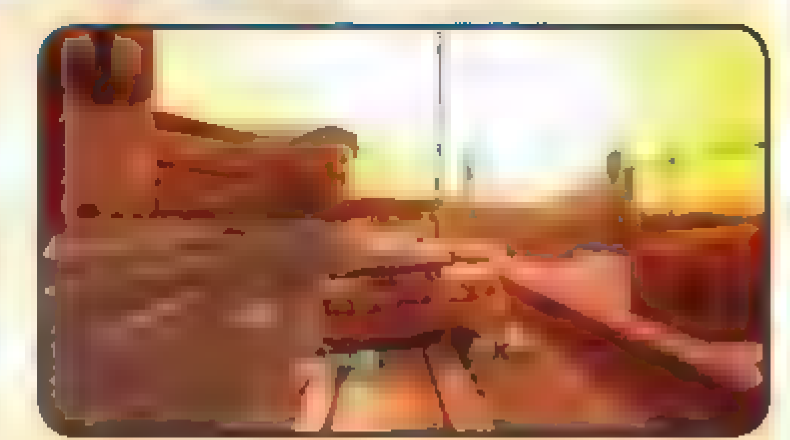
本辑游戏推荐

推荐给 喜欢赛车游戏的玩家·喜欢刺激感的玩家

PSP 争分夺秒 Split/Second	Disney Interactive Studios	SPG
	美版	容量：约1.4GB

踩下油门，向终点冲刺！

迪士尼今年5月推出的多平台赛车游戏《争分夺秒》在玩家中有着不错的口碑，华丽的画面、火爆的赛场气氛让人印象深刻，近日该作被移植到了PSP平台。虽说与原作的画面效果没有可比性，但本作的建模还算精细，对复杂光线场景的渲染也有自己的独到之处，如在一些夕阳赛道的处理上显得艳丽而不失真实。本作与传统赛车游戏的竞速主题有所区别，不再过多强调漂移、过弯等技巧，而是更注重玩家在游戏中的紧张刺激感，例如游戏中的赛道每一圈都会有所变化，崩塌的大楼、桥梁随时都有可能改变行车的路线，玩家则需要在危急时刻快速做出判断以保证赛车的正常行驶。游戏中电脑的AI比较高，要战胜它们除了要对赛道有充分的理解外，利用好赛车的技能系统也非常的重要。POWER PLAY系统是屏幕下方的一个三段能量槽，每段能量槽释放出的技能都不相同，玩家除了可以利用它瞬间加快车速外，甚至还能让导弹轰炸对手，不过为了保持游戏的平衡性，能量只能在漂移和离地时才能获得，所以如何利用有限的技能克敌制胜是一门不小的学问。此外游戏中EXTRA模式里的内容也非常丰富，玩家除了能看到自己在比赛中取得的成就外，还可以观赏与游戏相关的精美视频和壁纸。本作的气氛虽然非常火爆，但赛车在碰撞以后极易损毁，玩家可能需要一定时间适应这种游戏节奏常被打断的情况。近期PSP平台上的原创赛车游戏不是很多，虽说本作是一款移植作品，但不错的游戏素质仍值得喜欢赛车游戏的玩家们尝试。



▲在黄昏中开车飞驰的感觉非常惬意。



▲游戏中一不小心就会人仰车翻。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 宠物蛋的变身大挑战

たまごっちのなりきりチャレンジ

NBGI	SLG
日版	编号：5322



▲在触摸屏上写书法还挺考验技术的。

本作是NGBI颇具人气的“《宠物蛋》系列”的最新作品，游戏延续了前作清新搞怪的画面风格，众多可爱的角色让人觉得轻松又有趣。刚开始，玩家可以在三个角色中任意选择一个，而每个角色所能玩的游戏内容会因个性而有所区别，比如插花、做点心等比较文静的游戏只有女性角色可以进行。本作中的小游戏不仅数量多，而且在触摸体验方面下了不少功夫，比如在书法游戏中，玩家需要利用触摸屏来研磨墨水、熨纸、写字等，几乎每一个环节都需要亲历亲为，每当游戏完成时总会给人带来不小的成就感。此外，本作的换装系统也是一大特色，玩家除了能打扮得漂漂亮亮，也可以身着怪异的服装四处嚣张。总的来说本作是一款能让人愉悦的游戏，工作学习比较紧张的玩家不妨用本作来放松一下心情。

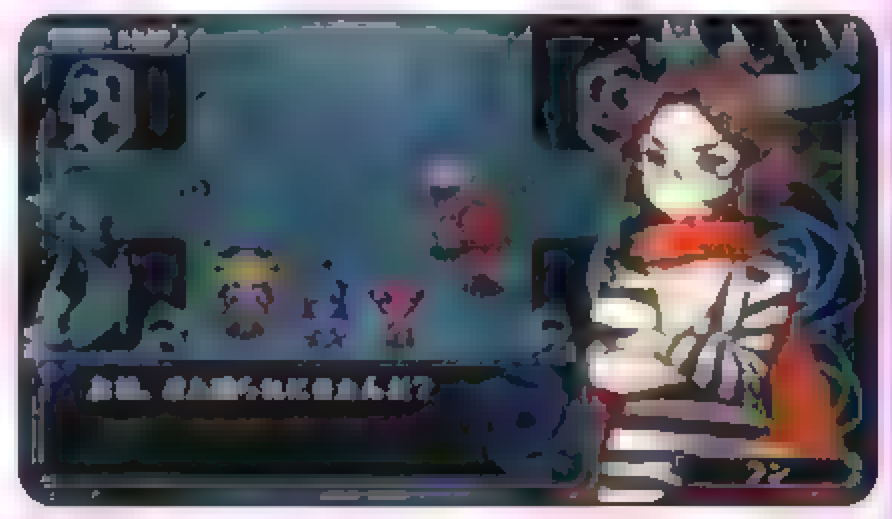
推荐给 喜欢小游戏的玩家・想放松心情的玩家

PSP 半罪少女

クリミナルガールズ

日本一Software	RPG
日版	容量：约370MB

本作是一款风格独特RPG作品，游戏中玩家扮演一名地狱指挥官，为了让7名罪恶的少女洗心革面重获新生，将引导她们前往“地狱之塔”接受试炼。游戏主要由迷宫、战斗、调教三个部分组成，在迷宫中玩家可以随时调出地图查看队伍所在位置，并能使用回避怪物、找宝箱等技能加快队伍的行进速度。本作战斗系统比较特别，遭遇敌人后队员每人都会提出一个战斗提案，然后由玩家进行选择，而每个角色的提案特点都与他们的性格息息相关。本作最受宅男欢迎的应该算是调教系统了，在其中玩家将以小游戏的形式对半罪少女们进行电击、鞭打等处罚（其实觉得更像凌辱），而根据成绩的不同调教的效果也会不一样，相信宅男们能在本作中找到属于自己的乐趣。



▲游戏中的半罪少女们普遍衣衫不整。

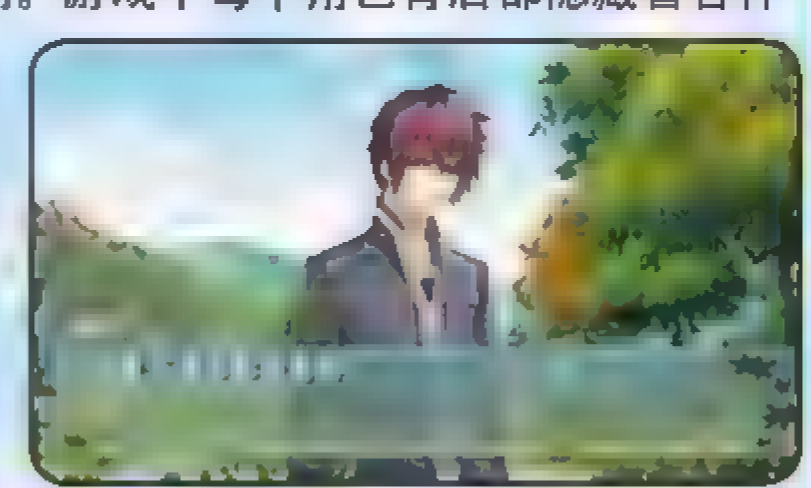
推荐给 众多宅男玩家们・口味重的RPG爱好者

PSP 绯色的碎片 携带版

绯色の欠片ポータブル

Idea Factory	AVG
汉化版	容量：约1.3GB

本作是2006年在PS2平台上推出的同名恋爱AVG游戏的移植版。游戏讲述了一个少女背负着封印异形的重任，正在她需要帮助时，出现了许多被称为“守护者”的少年与她共同踏上冒险的旅程。本作的画面很柔和，音乐和场景带着浓厚的古典气息，一票帅哥也煞是养眼，而玩家在路途中不免会和帅哥们擦出爱的火花，对他们采取不同的态度会对剧情的发展产生影响。游戏中每个角色背后都隐藏着各种谜团，只有把所有角色的路线都完成后才能解开最终的秘密。本作的特典非常丰富，除了有许多精美的图片和动画外，还有一个比较特别的“绯色狂热度问答”模式，在里面玩家需要挑战各种与游戏剧情相关的问题，挑战成功后对应角色的隐藏语音会被解锁。本作的完全汉化版在近日推出，喜欢文字AVG游戏的玩家不妨尝试一下。



▲冷酷的帅哥背后隐藏着什么样的秘密呢？

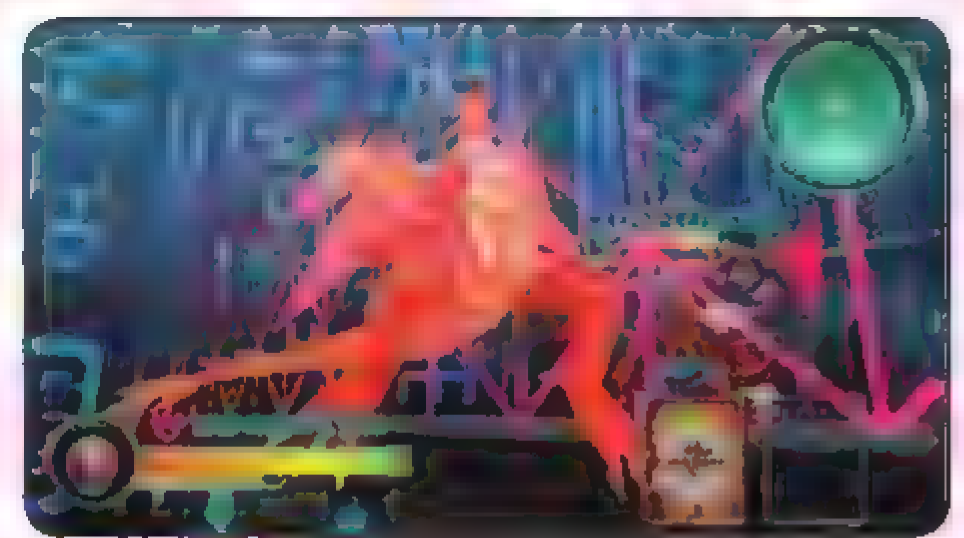
推荐给 女性向恋爱AVG的爱好者・对魔幻题材感兴趣的玩家

PSP 爆丸战士 核心抵抗者

Bakugan Battle Brawlers Defenders of the Core

Activision	ACT
美版	容量：约500MB

“爆丸战士”是世嘉推出的一系列可以变形为召唤兽的球状玩具，因为市场反响非常好，继而推出了相关的动画和漫画作品，而本作则是以动画版第二季为基础改编而成的动作游戏。游戏中玩家将被委以重任去解救爆丸们即将崩坏的世界，并要挑战利用魔法水晶控制地球的敌人。战斗部分是本作的重头戏，玩家可以操作爆丸以射击、冲撞等方式与敌人展开战斗，而不同的键位组合还能创造出连续技，让对手在一定时间内毫无还手之力。在游戏中无论攻击还是防御，屏幕下方的能量槽都会有所增长，当槽涨满以后可以发出超炫的必杀技重创对手。此外，本作中还有决斗、自由、毁灭等丰富的模式供玩家游玩，爆丸战士的粉丝们不要错过该作。



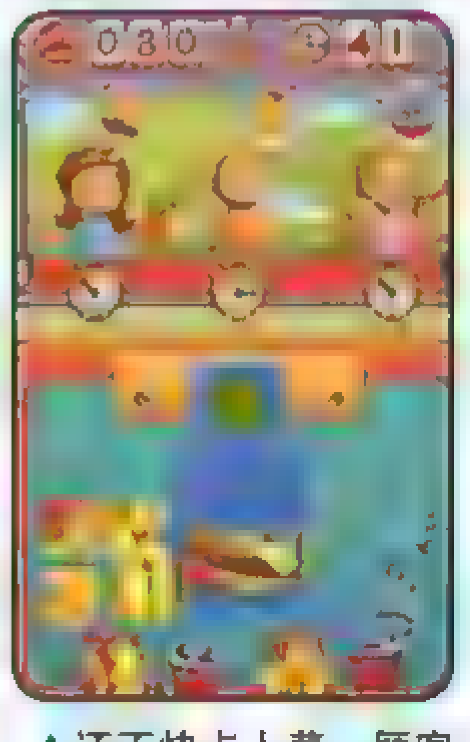
▲召唤兽的必杀技威力巨大。

推荐给 爆丸战士的粉丝玩家们・喜欢对战类游戏的玩家

NDS 新嘉年华游戏

New Carnival Games

2K Play	ETC
美版	编号：5338



▲还不快点上菜，顾客都等得有些不耐烦了。

本作是一款挺热闹的小游戏合集，与同类作品不同，本作搭建了一个游乐园实景，玩家可以自由地前往各个地点玩游戏，而每个游戏除了有文字说明外还有丰富的语音解说，能帮助玩家快速投入到游戏的世界里。在享受游戏乐趣之后，根据成绩玩家会得到一些游戏点券，这些点券积累到一定程度后可以用来解锁隐藏的道具和服装。虽然本作看起来气氛比较温馨愉悦，但是游戏难度并不会让人感到惬意，比如其中一个打猴子游戏刚开始还挺简单的，但到了后期敌人的涌入速度让人的眼睛几乎都看不清，所以想在本作中取得好成绩并不是一件简单的事。由于本作的小游戏稍微有点缺乏新意，耐玩性显得不是很足，对本类题材感兴趣的玩家可以尝试一下。

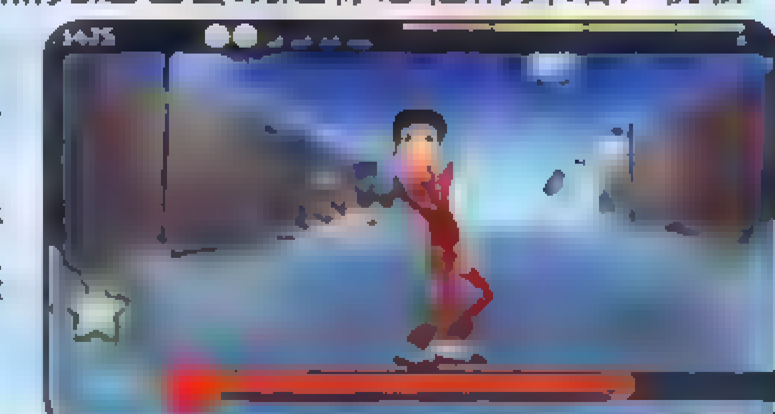
推荐给 喜欢挑战高难度的玩家・喜欢小游戏的玩家

PSP 迈克尔・杰克逊 生涯

Michael Jackson The Experience

Ubisoft	MUG
美版	容量：约320MB

“流行天王”迈克尔・杰克逊虽然已经离开我们一年多了，但各地持续不断的纪念活动仍然可以让我们感受到他的影响力，而本作以游戏的形式记录了杰克逊的光辉历程。游戏收录了杰克逊各个时期的代表作，并以各首歌曲的MV为蓝本构建了游戏中的舞台场景。游戏的操作很简单，只需根据屏幕下部的提示按下对应的按键即可，而随着动感的音乐，屏幕上方虚拟的杰克逊也会跳起标志性的舞蹈，仿佛把天王又带回到了我们身边。除了重温每一首经典歌曲外，游戏中玩家还可在旋转、Showtime等模式中挑战高分数，以获取多的金币和皇冠解锁隐藏物品。稍显遗憾的是本作中每首歌的游戏时间都很长，而且游戏内容的变化并不多，玩久了不免会让人有些疲倦。杰克逊的粉丝们不要错过本作。



▲想必很多人都记得这个经典舞蹈动作吧。

推荐给 迈克尔・杰克逊的粉丝们・喜欢音乐游戏的玩家

NDS

芭比娃娃 照料小狗

Barbie Groom and Glam Pups

THQ	SLG
欧版	编号：5338

芭比娃娃系列玩具诞生至今已经有约半个世纪的历史了，但它对女生们的杀伤力从未减过，根据其改编的电影和游戏也是数不胜数，本作则一款以芭比为主题的宠物培育游戏。本作的目的不是把狗狗喂得白白胖胖，而是把它们训练得更加聪明和时尚，所以游戏中玩家除了可以为小狗梳理毛发外，还能在更衣室里给小狗穿衣戴帽，把它们打扮得更加可爱。当然，一些必要的技能也是不能少的，玩家可以训练小狗做出如跳舞、站立等各种有趣的动作，时不时奖励它们一些骨头能帮助它把动作记得更加牢固。此外，在游戏中玩家还可以让精心培训后的小狗参加T台比赛，如果在台上小狗表现得出色，还会获得一些不错的奖励。



▲拿起相机捕捉小狗可爱的瞬间吧！

推荐给 喜欢芭比娃娃的玩家・喜欢小狗的玩家

一品短消息



●Konami在近日推出了年度大作《胜利十一人2011》的亚版，该版本包含了英文和繁体中文两种语言，广大足球爱好者不要错过。

●《王国 一骑当千之剑》是由同名人气漫画改编而来的一款动作游戏，目前已经推出。本作讲述了中国的春秋战国时期，一名怀揣梦想的少年辅佐秦王嬴政统一天下的故事。

●SEGA出品，“《足球经理》系列”的最新作《足球经理2011》在近日推出，除了对原有的3D引擎进行了优化，本作还更新了游戏的系统界面，让玩家能更加直观方便的设置自己的球队。



●《小小克星》是由日本厂商KEY推出的一款文字冒险类游戏，故事讲述了自幼父母双亡的主人公直枝理树如何在朋友们的帮助下走出绝望、快乐地度过每一天。



●“《黄金太阳》系列”最新作《黄金太阳 黑暗黎明》在近日发布了完全汉化版，期待已久的玩家千万不要错过该版本。

●《风来的西林4 神之眼与恶魔之脐》在近日发布了汉化版，除了少量图片外，游戏中的绝大多数内容均已汉化。

●由人气玩具改编而来的动作游戏《金属战斗陀螺》在近日推出。在本作中玩家可以用不同零件组合出性能各异的陀螺进行战斗，将对方的陀螺弹飞或者使其停止转动即获得胜利。

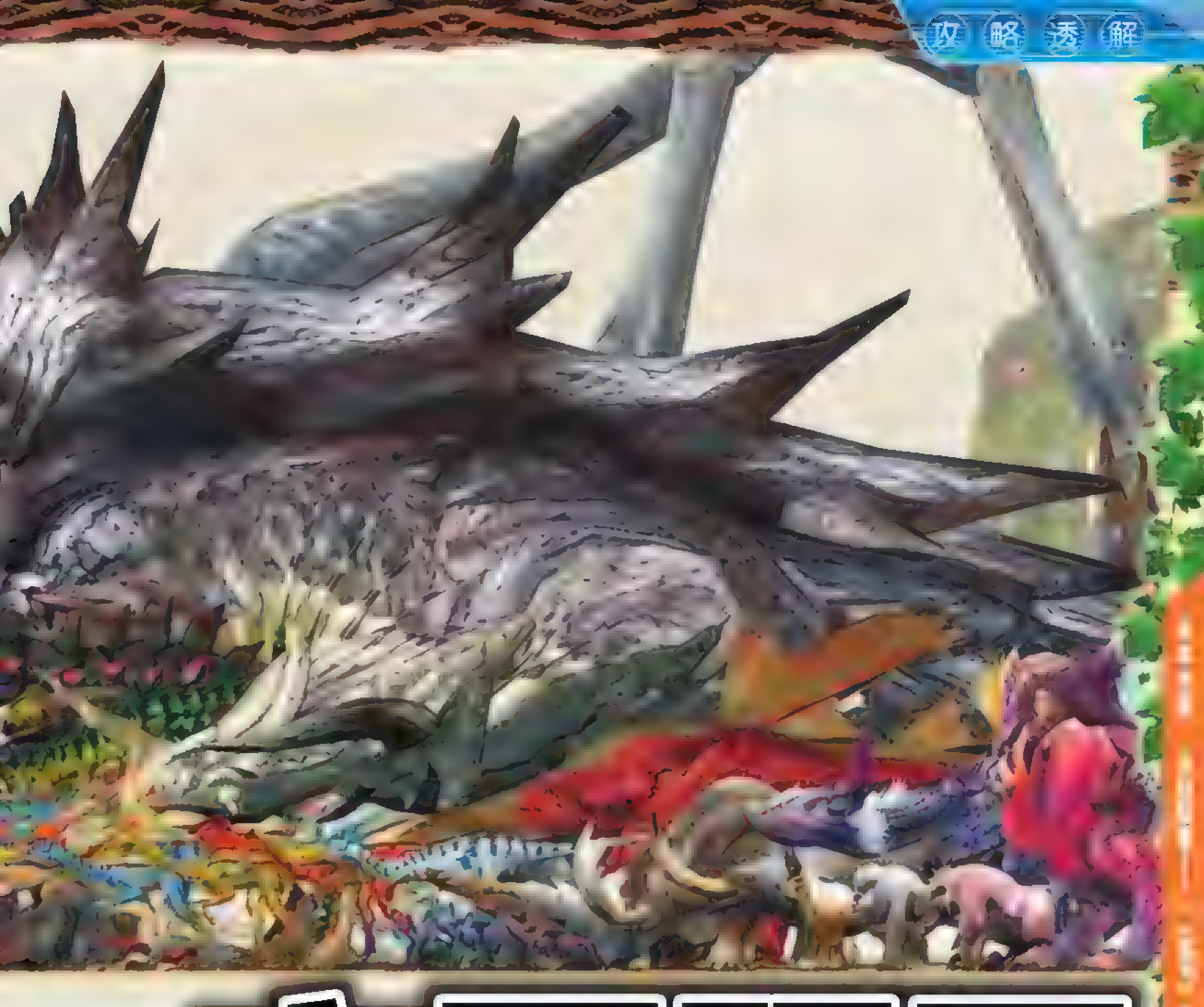


●战争大作《使命召唤 黑色行动》在近日推出美版。游戏虽然采用的是前作的引擎，不过经过优化本作的操作和画面都有一定的进步。

最近在家一直用无线路由器连iTouch上网，感觉在游戏联网这方面苹果真的比NDS和PSP便捷多了（当然是iPhone的话联网就更方便了）。只要你连上了网络，进入游戏，选择多人模式，马上就能够和网上的玩家杀上一盘，而不需要进行冗繁的网络设置，非常的方便。而且iPhone/iTouch也有了类似X360以及PS3的成就、奖杯系统，同时也支持添加好友、邀请好友游戏等基本的社交功能，这也使得它在联网方面胜过NDS和PSP。



木本水源，
MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd
モンスターハンターポータブル
专题企划 SPECIAL FEATURE
文 koflover
编 白菜
美编 咕噜



衣冠服冕

——“《MHP》系列”怪物设计趣谈

《怪物猎人 携带版》（以下简称《MHP》）是PSP平台的超级重头大作，也是Capcom近年来最为知名的软件品牌，有些人曾把它比作“PSP的《口袋妖怪》”。虽然《MHP》的游戏类型与《口袋妖怪》有很大差别，但它们同样都有广泛的人气和玩家群体，而且也是以各种各样原创造型的怪物为卖点。《MHP》定位玩家群体的年龄层次要高过《口袋妖怪》，怪物造型自然也以写实和凶悍为主，但在设计思路上与《口袋妖怪》却有几分异曲同工之妙。木本水源，象征着事物先天的根源，而衣冠服冕，则是比喻后天的雕琢与包装，两者都是设计创作中的重要元素。我们在探究怪物各种有趣设定的同时，不妨也回味下它们的设计创作思路吧。

白速龙ギアノス、蓝速龙ランポス、黄速龙ゲネポス、红速龙イーオス

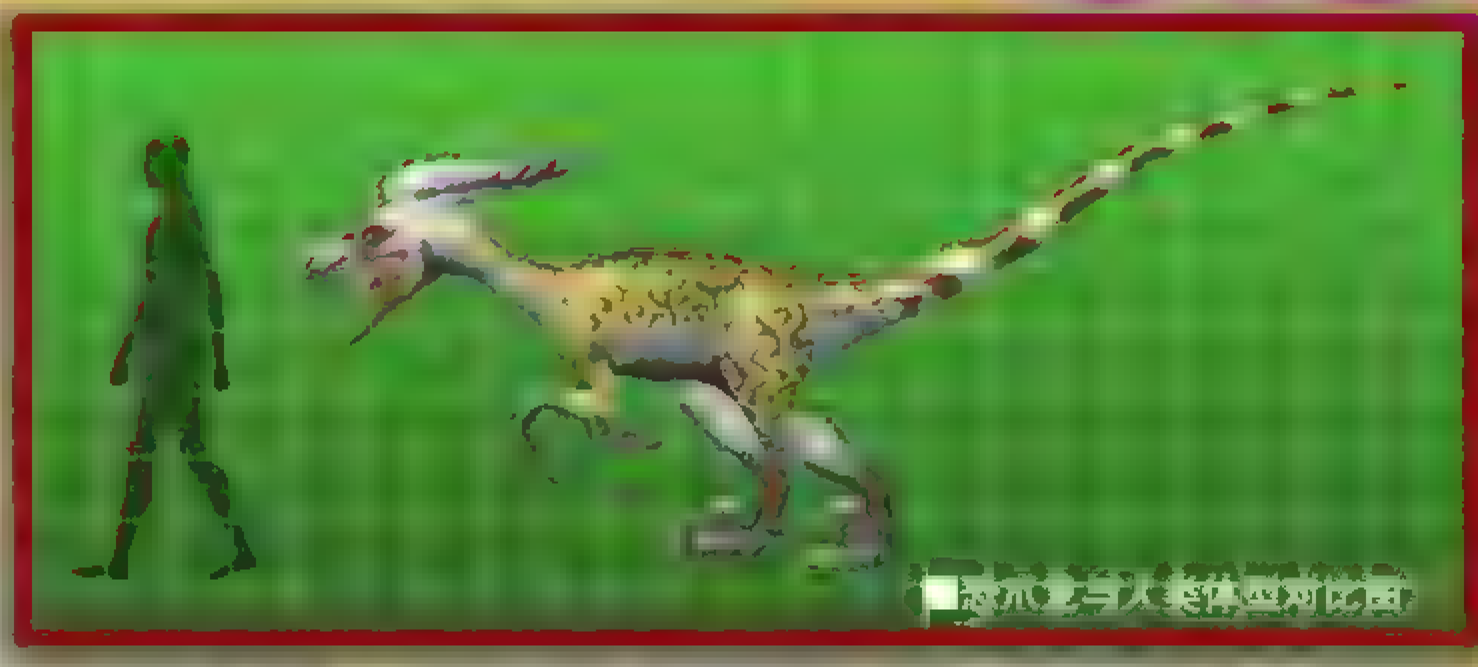


这四种怪物是《MHP》中典型的杂鱼级怪物，有一定攻击能力但基本难以给玩家造成威胁，由于它们的行动和攻击方式以跳跃为主，所以也被玩家戏称为"跳跳"。虽然单只"跳跳"的威胁基本可以忽略不计，但多只"跳跳"同时出现时还是要小心的，尤其是当玩家全神贯注抵挡大型BOSS的攻击时，就容易被身后的"跳跳"偷袭得手。在村长上位任务"肉食龙だらけ！"中，玩家需要狩猎20只蓝速龙，顺便也体验下被多只"跳跳"前后夹击的滋味。

白速龙的名字ギアノス词源是Guayana，在印第安语中的意思为"水之国"，而它也是南美洲一个小国圭亚那的名称。圭亚那西北与委内瑞拉交界，南与巴西毗邻，东与苏里南接壤，东北濒大西洋，是英语加勒比地区最早与中国建交的国家。红速龙イーオス源自于Eos，也就是希腊神话中的曙光女神厄俄斯，在罗马神话中厄俄斯名叫欧若拉，也就是极光（aurora）的意思。蓝速龙ランポス是为厄俄斯拉车的双翼天马Ranpos，而黄速龙ゲネポス（Genepos）则是基因（Gene）+蓝速龙（Ranpos）的合成词。而四种"跳跳"的首领——白速龙王、蓝速龙王、黄速龙王和红速龙王，则是在名字前加上前缀ドス，如蓝速龙王ドスランポス，ドス是来自于西班牙语的助词dos，意思为"两个、双重"的意思，能突出首领怪物与一般"跳跳"的不同之处。

这几种"跳跳"的中文版译名为"速龙"是有理由的，从外形上来看确实与速龙（Velocisaurus）有几分相似之处。速龙是恐龙的一种，生活在白垩纪的阿根廷地区，从目前发现的化石中推断它们擅长奔跑，故此得名，Velocisaurus的意思就是"快速的蜥蜴"。恐龙是《MHP》中许多怪物形象的原型，毕竟它们曾经是地球的统治者，种类繁多且外形凶猛，无论是外表还是气质，都很符合《MHP》的蛮荒世界观。

▲虽然风格多少有点艺术气息，不过这货就是迅猛龙没跑了。



恐爪龙与人类体型对比图

而且恐龙不同于神话传说中那些架空的怪物，它们是真实存在的生物，但人们却又无缘得见，所以有一种既亲切而又神秘的感觉，放在《MHP》中也是非常合适的。

不过《MHP》中的“跳跳”的原型并非是速龙，反倒更像是迅猛龙（Velociraptor）和恐爪龙（Deinonychus），因为《MHP》中的几种“跳跳”没有奔跑冲撞的攻击手段，而是以抓挠和跳扑为主，并没有体现出速龙擅于奔跑且速度快的特点。迅猛龙的学名为伶盗龙，由于外形和速龙相似所以容易被搞混，中文版中将几种“跳跳”翻译为“速龙”想必也是因为这个原因。实际上迅猛龙和速龙只是外形相似，并不属于同一科，按照“门纲目科属种”的归类方式，两者相距甚远；而且这种“外形”也仅仅是人类通过化石而还原出的虚拟形象，与真实造型有多大差距也未必可知。迅猛龙是凶猛的肉食恐龙，锋利的指爪是它主要的攻击武器，在《侏罗纪公园》等影片中，它捕杀猎物的手法也基本与《MHP》中的表现相似，它的长尾巴有很好的灵活性，在奔跑时可以保持平衡和灵活转向。迅猛龙虽然没有霸王龙那种威武的气势，但由于它们往往集结行动，就像狼群一样懂得团队协作，实际上比那些大型恐龙更加危险。迅猛龙体长约2米左右，但臀高只有50厘米，体型比较小，与《MHP》中的体型还有些出入。而迅猛龙的近亲恐爪龙块头就要大得多，体长超过3米，臀高接近1米，如果和人站在一起相比较的话，倒是与《MHP》的比例非常接近。把迅猛龙的动作和恐爪龙的体型结合在一起，基本就是《MHP》中“跳跳”的原型了。



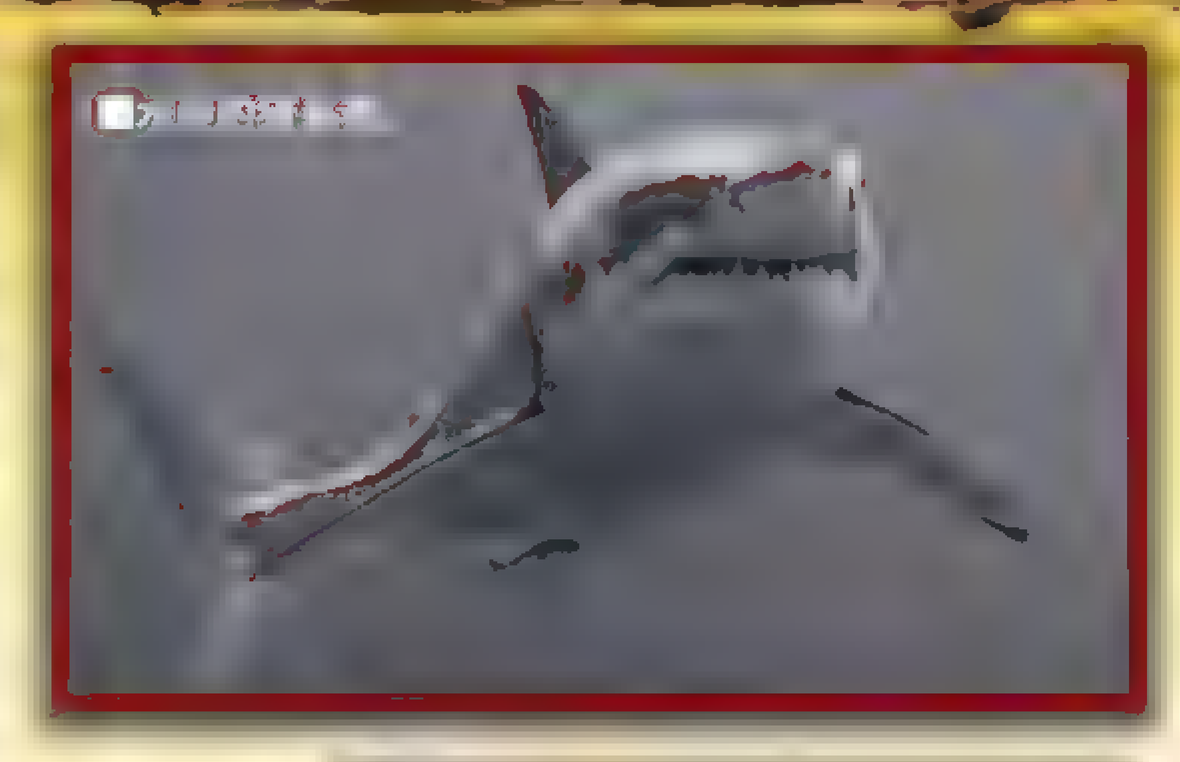
砂龙是玩家在沙漠地区遇到的主要敌人，虽然它只是杂鱼级怪物，但体积却能跟大型BOSS相提并论，初次遇到的话确实有点吓人。不过砂龙性情温顺，最大的喜好就是在沙漠中“游泳”，除非玩家靠近它，否则不会有主动攻击的欲望。另外，它潜在沙里游泳，难免吃到一嘴黄沙，实在忍不住时会跳出来把沙子吐掉，就好比人们吐痰似的，这也是很正常的行为，但有些倒霉的猎人恰好被这口痰吐到，就好比被花花草草砸中的小盆友那样，真怨不得别人啊！不过喜欢游泳但不喜欢攻击的砂龙，却让许多新手玩家感到郁闷，绕着沙漠转了好几圈却总是追不上它，等玩家学会用音爆弹后，可怜的砂龙就只能任人宰割了。

砂龙的日文名ガレオス也就是Galeos，这个词在希腊语中的意思是“鲨鱼”；而砂龙王ドスガレオス就是加了个前缀ドス（两个、双重），这和ドスランポス等“跳跳”们一样，表明砂龙王的首领身分。从砂龙和砂龙王的外形来看，头部尤其是嘴巴，和鲨鱼非常相似，只是由于游戏画面表现力有限，并没有显示出鲨鱼一口锋利的牙齿；它们背上和鲨鱼一样也生有背鳍，尤其是在游泳时背鳍露在外面的样子酷似鲨鱼；而砂龙的其它部位则是人为加工创作，笔者个人认为，这样的造型可能只是为了设计时的方便，这样一来砂龙、大怪鸟甚至雌雄火龙等大型怪物都可以共用一套模型，它们行走、曲颈、甩尾和转身的动作都非常相似。如果砂龙不是这种造型的话，重新再建模并设计相应的动作，可能就麻烦得多吧。砂龙游泳时的姿态和鲨鱼确实很像，只不过把沙漠当作海洋去游泳确实是非常夸张大胆的设定。鲨鱼游泳时靠身体的蛇形运动，尾鳍像船橹一样左右摆动向前推进和控制前进方向；而背鳍和胸鳍则是用来调节身体的平衡和稳定，否则身体会左右摇摆。不过和一般鱼类不同的是，鲨鱼没有鱼漂，为了增大水中的浮力，肝脏内含有大量鱼肝

油，但即使如此它的密度仍然比水大，只能不停的游动否则就会沉入海底。鲨鱼由于含有高品质的鱼肝油，鱼鳍又是珍贵的食材，所以成为人类捕杀的对象，但鲨鱼繁殖率并不高，如果任由这样肆意捕杀，那么灭绝只是早晚的事，整个海洋的生态平衡也会遭受严重的破坏，不少国家和组织已经呼吁人们停止猎鲨，并把鲨鱼当作保护动物来看待。

《MHP》中砂龙的原型虽然是鲨鱼，但现实中的砂龙也是存在的，是生活在早白垩纪的时代一种恐龙，拉丁文称作ammosaurus，它有4米多长，但臀高也不足1米，和迅猛龙一样都是小型恐龙。砂龙名称的由来是因为它生活在砂岩地区，并不像《MHP》中那样有在沙漠里“游泳”的奇特能力。无论是外形还是生活习性，《MHP》中的砂龙和现实中的砂龙，都找不到任何相似之处，惟一的联系也就是相同的名称了。

另外值得一提的就是《口袋妖怪》中的PM叠翅鲨龙ガブリアス，这家伙的造型怎么看和《MHP》中的砂龙都有极其相似，或许Pokemon公司在设计这只PM时，参考了《MHP》也说不定呢……





■看起来怎么有些呆呆的……

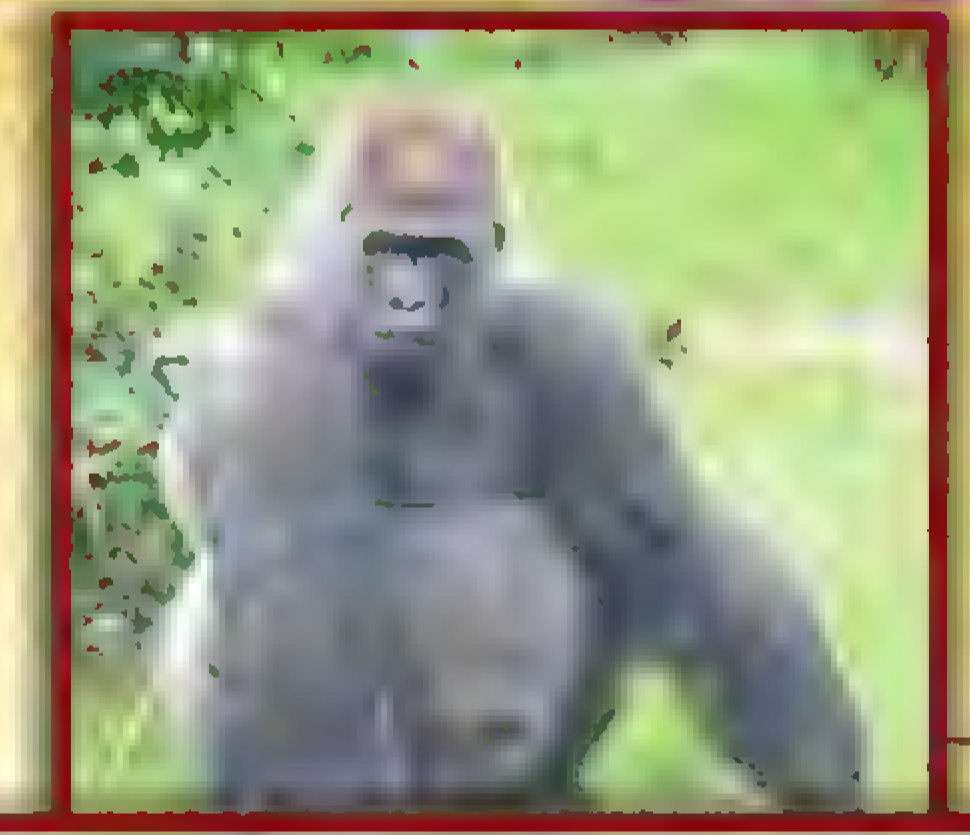
桃毛兽コンガ、桃毛兽王ババコンガ

桃毛兽是生活在密林和沼泽等地区的牙兽类物种，由于身上长有粉红色的毛所以被称作桃毛兽。虽然粉红是很鲜艳的颜色，但桃毛兽看上去并不显眼，这是因为它们平时不讲卫生，在摸爬滚打中把一身漂亮的“衣服”都弄脏了，而且似乎从没有清理整洁的打算。不仅如此，桃毛兽在吃饱喝足以后特别喜欢排放某种“尾气”，浓度和气味都极其强烈，猎人一旦不小心沾染就会产生强烈反应，丧失最基本的进食功能。甚至有时候这种尾气还会凝结成固体（这也就是所谓的“米田共”了吧），在有攻击需要的时候像炮弹一样瞄准目标发射出去，不幸中了这招的猎人和怪物不但会受到严重的伤害，同时也会留下巨大的心理创伤……桃毛兽既然有如此强大的尾气排放能力，那一身桃毛搞的脏兮兮也毫不奇怪，这就好比工厂的烟囱总是被自己喷出的烟熏黑那样，桃毛兽毛上沾染的东西说不定也沾染有那种尾气的成分。



桃毛兽尾气排放能力之所以如此强大，是因为它们同样也有超强的进食和消化能力。吃恐怕是桃毛兽生活的惟一目的，不过它们对捕猎并没有兴趣，在食物资源丰富的密林和沼泽地区，与其费大力气去追逐猎物，倒还不如把眼前看到的东西先塞进嘴里。虽然它们并不挑食，再难吃的东西也能消化掉，不过相比之下美味的蘑菇是他们的最爱。不过像硝化蘑菇这种东西，消化起来还是很费劲的，有时候猎人见到桃毛兽王在吐火，那就是吃下硝化蘑菇的结果。当然，桃毛兽的体型大大限制了它的食量，和那些大型怪物相比，桃毛兽这点胃口根本算不了什么，不过想想桃毛兽毕竟有庞大的种群，如果再有老山龙那种饭量的话，那即便是茂密的森林，也会很快被一扫而光。

桃毛兽的日文名コンガ很可能是由コング（金刚）变化而来，毕竟两者名字只差一个音节，而且形象也比较相似；至于桃毛兽王ババコンガ，前缀ババ是“粪便”的意思，这更暗喻了它引以为豪的攻击方式。从外形来看，桃毛兽和大猩猩很接近，但面部的“长相”和臃肿的体型就很像是河马，可以说桃毛兽的形象是由“大猩猩+河马”合成而来。河马的食量很惊人，经常吃的大腹便便，不但吃草食动物和水生植物，有时候也会吞吃泥土以补足矿物质，这点和《MHP》中的桃毛兽倒是很一致，而桃毛兽那一手尾气排放的功夫，应该就源自设计人员的恶搞精神了。





▲大猩猩+河马=大猩马！（大误！）

说到这里还是想提一下《口袋妖怪》，大家觉得懒猴王这只PM，外形和气质是不是和桃毛兽王很接近呢？



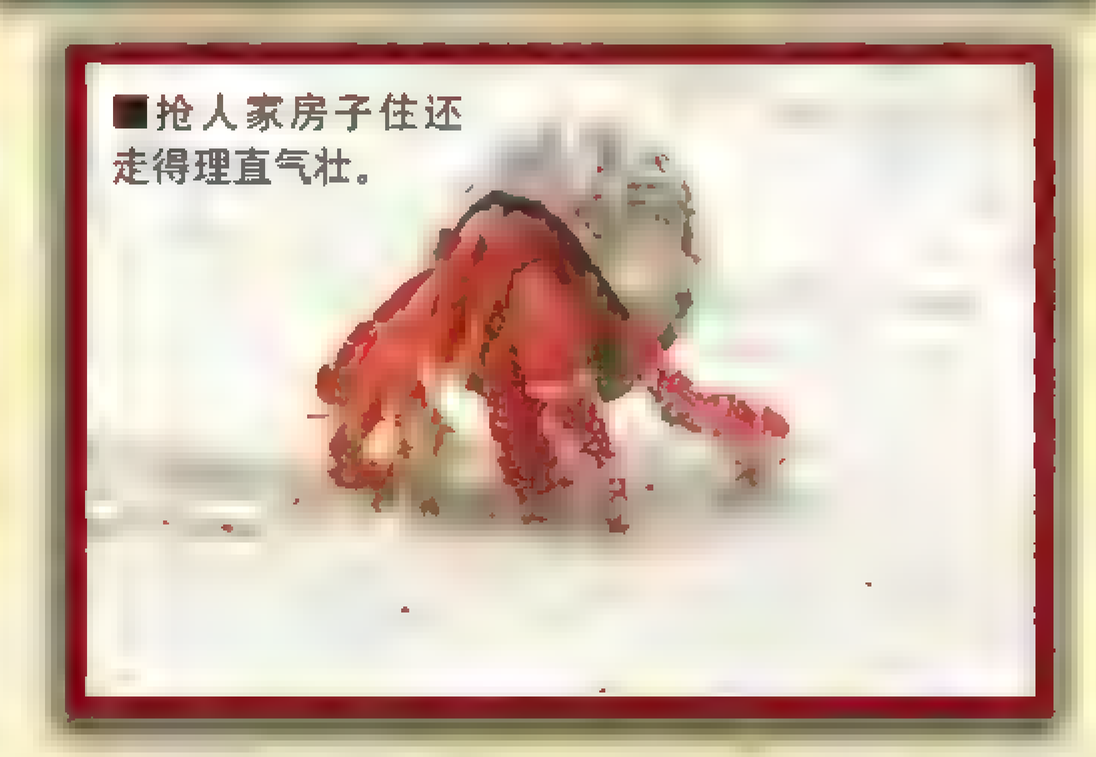
大名盾蟹ダイミョウザザミ 将军镰蟹ショウグンギザミ

盾蟹和镰蟹是《MHP》中比较有特色的杂鱼级怪物，由于拥有螃蟹与生俱来的横向行走能力，所以在游戏中它们很喜欢一边面向猎人，一边绕在猎人身后，然后用蟹螯轻轻挠那么一下，感觉就像是调皮小孩的恶作剧，让人忍俊不禁。而它们的首领级怪物可就没心情搞什么恶作剧了，被那巨大的蟹螯抓一下可不是闹着玩的。大名盾蟹ダイミョウザザミ和将军镰蟹ショウグンギザミ的名称出处都很明显，ダイミョウ写成汉字就是“大名”，是日本封建领主的称呼，可以理解为我国拥有封地的诸侯，而ショウグン写成汉字就是“将军”[，]特指镰仓时代后幕府的掌权者，比如源赖朝和德川家康，常玩日本战国游戏的玩家对此一定不会陌生。而ザザミ和ギザミ都是ガザミ（梭子蟹）的变种。梭子蟹学名为“蝤蛑[」]肉肥味美，是上好的食材，其中红星梭子蟹（Portunus sangujnolentus）是比较著名的品种，特点是蟹壳处有[3]块斑点，所以也有“三眼蟹”之称。

■看起来好像很好吃……

在《MHP》中将军镰蟹的地位似乎要比大名盾蟹高一些，比如说大名盾蟹在村长3星任务中就已经出现，而将军镰蟹则是在4星任务；比如说同难度下，将军镰蟹的HP也要比大名盾蟹高一些；而且，“将军”的官阶地位也远远要比“大名”高得多。不过大名盾蟹虽然输了地位，但赢得了人气。由于它喜欢寄居在一角龙的头骨中，看上去就像是佩戴着一顶独角头盔，形象非常威武，所以赢得了许多玩家的喜爱。而且它的实力在各类BOSS中也只算中等偏下，许多新手玩家也很喜欢把它当做靶子来练手，尤其是抡起大锤敲龙骨时爽快感十足。不过惹恼了大名盾蟹也不是好玩的，当它发怒时也会用头骨的尖角向玩家冲刺，就像一角龙的冲锋那样，被戳到的下场一定会很惨。而某些强大的大名盾蟹亚种还会背着双角龙的头骨，无论是冲刺、钻地攻击还是泰山压顶，气势都更加逼人。

大名盾蟹和将军镰蟹的原型都是寄居蟹，寄居蟹不像其它蟹类那样长有硬壳，所以只能借助其它甲壳生物的外壳来保护自己。一般寄居蟹以海螺壳作为寄居对象，平时负壳爬行，被惊吓时会把全身都缩进壳内，并用螯足把壳口封死。随着身体的不断生长，寄居蟹也会不断更换新的外壳以满足自己的体型需要，一般来说它都会寻找空海螺壳作为自己的家，但有时候也会把活海螺从壳里抓出来吃掉，然后再寄居到新壳中。（强盗行径……）大名盾蟹和将军镰蟹除了庞大的体型外，其它造型和寄居蟹都非常类似，但它们能以龙头骨作为寄居对象，也不得不让人佩服制作人员的想象力。


■抢人家房子住还走得理直气壮。

我们再来和《口袋妖怪》作一下对比，这是《黑白》中新增的两只PM寄岩蟹和岩宫蟹，同样都是源自寄居蟹，虽然风格不同，却有异曲同工之妙！



一角龙モノブロス、角龙ディアブロス

一角龙和角龙都是非常强大的BOSS级怪物，虽然属于飞龙种，但由于长期在广袤的沙漠地区生存，飞行能力早已退化。它的双翅不足以承担起庞大的体重，但却在挖掘沙土时提供了很大的方便，潜沙攻击让许多猎人都吃到了苦头。另外，由于一角龙和角龙的皮肤长期和沙土接触摩擦，表皮已经硬化生成一种类似护甲的皮层，斩味低的武器很难切开这层“护甲”，所以与它们战斗时弹刀的情形是屡见不鲜。一角龙和角龙生性凶猛，狂暴后更是如发疯的公牛般横冲直撞，有“沙漠的暴君”之称。不过这种只有蛮力而缺乏智慧的生物，对于有经验的猎人来说并不足为惧，只要熟悉它的攻击规律，就可以像斗牛士斗牛那样潇洒而写意地与其周旋。看角龙低头扬角冲锋时姿态，不正是斗牛场上公牛的写照么？不过一角龙和角龙也绝非好捏的软柿子，当玩家面对两只一角龙或角龙的前后夹击时，就会发现没有那么多空间供自己闪避和迂回了。另外当玩家进行村长9星任务“「マ」王片角のマオウ”时，会遇到一只断掉其中1角的角龙，不但攻防能力远胜过一般的角龙，而且攻击频率更快，潜沙攻击又快又狠，如果玩家能够不依靠装备优势战胜它的话，绝对是对自己实力的见证。

角龙日文名ディアブロス的词源是diablo，在西班牙语中是“恶魔”的意思，同时diablo也是暴雪著名游戏《暗黑破坏神》的英文名，相信大家都非常熟悉；而一角龙的名字モノブロス则是由“mono+diablo”合成而来，mono在希腊语中就是“一，单独”的意思，突出了它独角的特点。无论是一角龙还是角龙，能用的起diablo这么有霸气的名字，足见它们在游戏中的强悍气势。不过它们的现实原型就没有这么凶悍了，一角龙的原型



▲当然如果冲撞红布的是恐龙，这货绝对不可能这么淡定。

是戟龙（Styracosaurus），角龙的原型是三角龙（Triceratops），两者都是白垩纪时期的草食性恐龙，不过戟龙生存的年代要比三角龙要早得多。

戟龙的外形和犀牛在很多地方都类似，最著名的特征就是鼻部的巨大独角，以及如盾牌一般坚固的头盾，所以也有刺盾角龙的别称，《MHP》中一角龙的头部设计，与戟龙的头盾形象是非常接近的。戟龙体型与犀牛也大致相同，身长5.5米，高度约2米，鼻角约50厘米长，体重据估测也有2~3吨，而且两者都是草食性动物。但是戟龙的头盾上方还生有4到6个尖角，长度与鼻角大致接近，都有近半米左右，这些尖角是犀牛所没有的。而且，犀牛的鼻角是由皮肤硬化而成，主要成分是角蛋白，与牛角、羊角的成分类似；而戟龙的尖角可是实打实的骨骼，坚固程度远非犀牛角可比，从化石中我们仍然能感受到那种气势。虽然戟龙拥有相当威武的独角，但据科学家研究表明，这独角并不是用来打斗的武器，而更像是雄狮的鬃毛、孔雀的

翎羽那样，是戟龙的求偶展示物。不过即便如此，戟龙扬角冲刺时的形象也已经深深地烙印在人们的心中，只是大家要搞清楚自然科学与艺术表现之间的差别。

三角龙和戟龙的形象看似接近，但实际上两者之间存在着很大的差别，可不要混淆在一起。三角龙的双角生在眼睛上方，长度可达1米，而鼻角相比之下就要短得多，不过都是由骨骼生成；三角龙的体型也远远超过戟龙，身长接近10米，高度可达3米，重达6～12吨，拥有宛如坦克一般的巨大身躯，是白垩纪时期最强的草食恐龙；除此之外，三角龙生活在晚白垩纪时期，距今约6800万～6500万年前，比戟龙晚了1000万年之多。所以尽管在《MHP》中，一角龙和角龙看似是近亲，但它们的原型戟龙和三角龙实在是大相径庭，玩家可不要被游戏所误导了。虽然三角龙有庞大的体型和坚固的双角，绝对有打架的资本，不过事实上三角龙是很温顺的动物，它的双角并不像公牛那样可以冲撞刺穿敌人，而只是在敌人接近时用角抵住敌人进行自我防卫。



轰龙ティガレックス

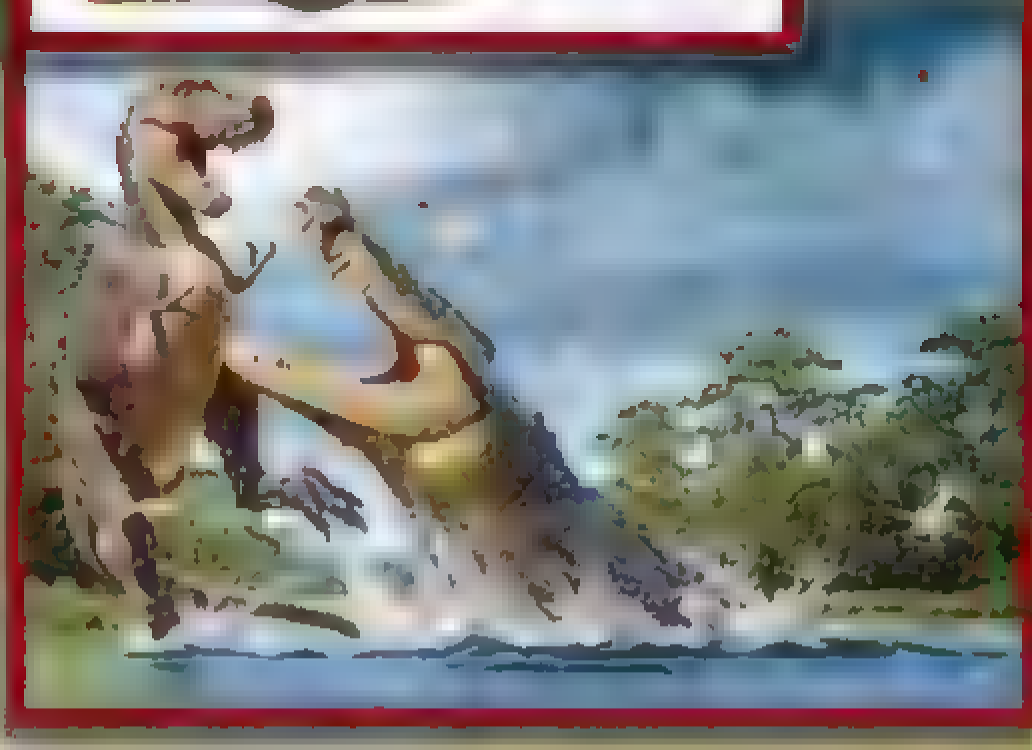
轰龙是《MHP2》中的标题怪物，就像它的名字那样，当时在玩家中引起了很大的轰动。村长1星任务“忍び寄る气配”本来只是一个简单的采集任务，但强大的轰龙却如鬼神一般突然降临，让许多身着破铜烂铁的菜鸟小猎人都吓破了胆。不过想想Capcom素来就有通过在前期关卡安排强力BOSS来吓唬新手的传统，比如《快打旋风》的第2个BOSS索杜姆、《吞食天地2》中的第2关BOSS夏侯惇、《龙王战士》中的第3关BOSS双足飞龙wyvern等等，当年被这些BOSS虐待的情形依然历历在目……说回正题，正因为轰龙在玩家的菜鸟阶段给人留下了深刻的印象（亦或阴影），所以这也为它争足了人气，当玩家在4星紧急任务“绝对强者”中战胜它时，激动的心情难以言表。对于有经验的老猎人来说，轰龙攻击方式单调，漏洞百出，只要习惯了它的“龙车”冲撞后，它也就无计可施，由轰龙变成任人摆布的“轰虫”了。不过单从气势而言，轰龙还是对得起“绝对强者”的名号的。在最新作《MHP3》中，轰龙的亚种“黑轰龙”也将登场与各位玩家见面。

轰龙的日文名ティガレックス是由tiger（老虎）和霸王龙（rex）合成而来，它的原型正是来自于老虎和霸王龙；另外，rex在拉丁文中是“国王”的意思，也用来为雷克斯暴龙而命名，所以轰龙的名字也许包含有“虎王”之意。不过单从外形来看，轰龙和老虎没有任何相似之处，也不会虎扑等技巧，惯用攻击方式爬行冲撞和撕咬看起来倒更像是鳄鱼。但一般的鳄鱼可配不起轰龙这种气势，



▲轰龙的形象霸气十足。





◀▼恐鳄袭击的恐龙主要是鸭嘴龙，袭击霸王龙的情形是比较夸张了。

生活在晚白垩纪时期的恐鳄（Deinosuchus）看起来就很有轰龙的感觉了。由于现今发现的恐鳄化石都不完整，所以很难推断出它的体型，通常认为认为恐鳄有10米左右，体重为6~8吨，仅上下颚的长度可能就达到2米，比现代鳄鱼的体型要大得多。恐鳄生活在水中，通常认为它采取现代鳄鱼的猎食方式，隐藏在水中，待恐龙或其它陆栖生物接近岸边时突然发动袭击，将猎物拖进水中溺死。

霸王龙作为轰龙原型的一种应该是没什么疑问的，轰龙的头部设计就和霸王龙的头部形象非常接近。霸王龙的学名是暴龙（Tyrannosaurus），原意为“暴君蜥蜴”，而最著名的就是雷克斯暴龙（Tyrannosaurus rex），轰龙名字中的“rex”也正是和它有关。霸王龙是著名的肉食性恐龙，体长约13米，体重约7吨，如此庞大的体型再加上凶残的外形，使得许多电影和游戏都喜欢把它作为大反派，《侏罗纪公园》中霸王龙的血盆大口，《原始岛》中占据2/3版面大小的最终BOSS霸王龙，都给人留下了深刻的印象。

不过霸王龙却并非是最大的肉食性恐龙，最大的肉食恐龙要属棘背龙（Spinosaurus），体长可达17米，体重超过15吨，远远把霸王龙甩在了身后，几乎接近大型草食恐龙的体型。不过论人气，霸王龙可要比棘背龙高得多，它血盆大口强悍的咬力也是棘背龙所无法相比的，“暴君”一称可绝非浪得虚名。

虽然在影视创作中霸王龙威猛无比，但现在许多科学家都在质疑霸王龙的猎食方式，虽然霸王龙的巨口利齿、庞大的体重以及结实的尾巴都是强大的攻防武器，但它身体许多其它的特征却不太符合猎食者的身分，更像是以动物尸体为食的食腐者。首先是它几乎退化的前肢，粗壮的后肢形成鲜明的对比，在捕食一些大型猎物时，很难想象霸王龙是如何不用前肢搏斗，而是只凭一张巨口将猎物制服的。其次，人们一直以为霸王龙能够健步如飞，像电影中那样追杀一切妄想逃脱的猎物，但科学家认为霸王龙的后肢尽管发达，却也与体重不成比例，不可能在快速奔跑时承担如此巨大的体重，霸王龙的生理结构只适合正常行走。最后，霸王龙的视觉远远没有嗅觉发达，这也不太符合猎食者的特点，没有发达的视觉显然就不容易对付那些善于搏斗或轻巧敏捷的猎物，而发达的嗅觉却毫无疑问是食腐的必要条件。不过无论是捕猎说还是食腐说，现阶段还都缺乏关键性的证据，对于非科研工作者来说，了解这些自然科学知识，从而丰富自己的见识或者进行艺术加工创作，也就足够了。



▲咱们熟悉的朋友霸王龙（笑）。



■棘背龙与人类的大小对比图。

眠鸟 ヒプノック

眠鸟是在网络版《怪物猎人 边境》中新增的怪物，在《MHP2G》中也作为BOSS级怪物登场。虽然它在上位任务中才初次出现，不过实力非常一般，也就是大怪鸟的档次，只要猎人对它的催眠能力有所提防，那眠鸟就只有任人宰割了。不过对付它时也不能太大意，一旦被它催眠后再被攻击可就是3倍伤害，体力不多的话挨一下就得坐猫车了。由于眠鸟比较容易对付，而且剥取的素材又非常有用，所以无数村长下位毕业的小猎人们，在开荒时最喜欢杀的BOSS就是眠鸟。对于眠鸟这种外形美丽而又性情温顺的生物来说，这是多么悲惨的命运！



眠鸟的日文名ヒプノック又是一个合成词，来自于Hypnos（修普诺斯）和cock（公鸡）。修普诺斯是希腊神话中的睡神，两个词合起来的意思也就非常明显了。既然眠鸟名字就包含有cock，这就说明山鸡可能就是它的原型，从外形上来看两者也很相似。山鸡也叫做野雉或山雉，和一般饲养的家鸡相比，肉质更加鲜美，蛋白质含量高而脂肪含量低，有很高的食用价值和药用价值。公山鸡的羽毛颜色鲜艳，往往也是各种装饰品和工艺品的原材料，这点与《MHP》的眠鸟又是很相似。在古书《文心雕龙》中曾记载一则楚人把山鸡当作凤凰进献楚王的故事，虽然旨在讽刺，不过也能说明山鸡有美丽的外表，以至于被人误认为是凤凰。不过眠鸟在《MHP》中好歹也是鸟龙种生物，原型居然会是山鸡，这也太没面子了吧。

另外，睡神修普诺斯也是漫画《圣斗士星矢》中的角色，作为最终BOSS哈迪斯的左膀右臂，也算是个中BOSS角色吧。据希腊神话中记载，修普诺斯拥有令主神宙斯也无法抗拒的催眠能力，是个法力通天的神，而且与他的孪生兄弟死神塔纳托斯（Thanatos）相比，修普诺斯带来的睡眠能为人们解除压力和痛苦，所以他比塔纳托斯要更受人们的喜爱和尊敬。不过在漫画中，由于情节处理仓促，法力通天的睡神还没能发挥出自己真正的实力，就被小强们用“绝招”秒掉，实在是让人汗颜啊……



▲俗话说“山鸡变凤凰”，倒也是有些根据的。

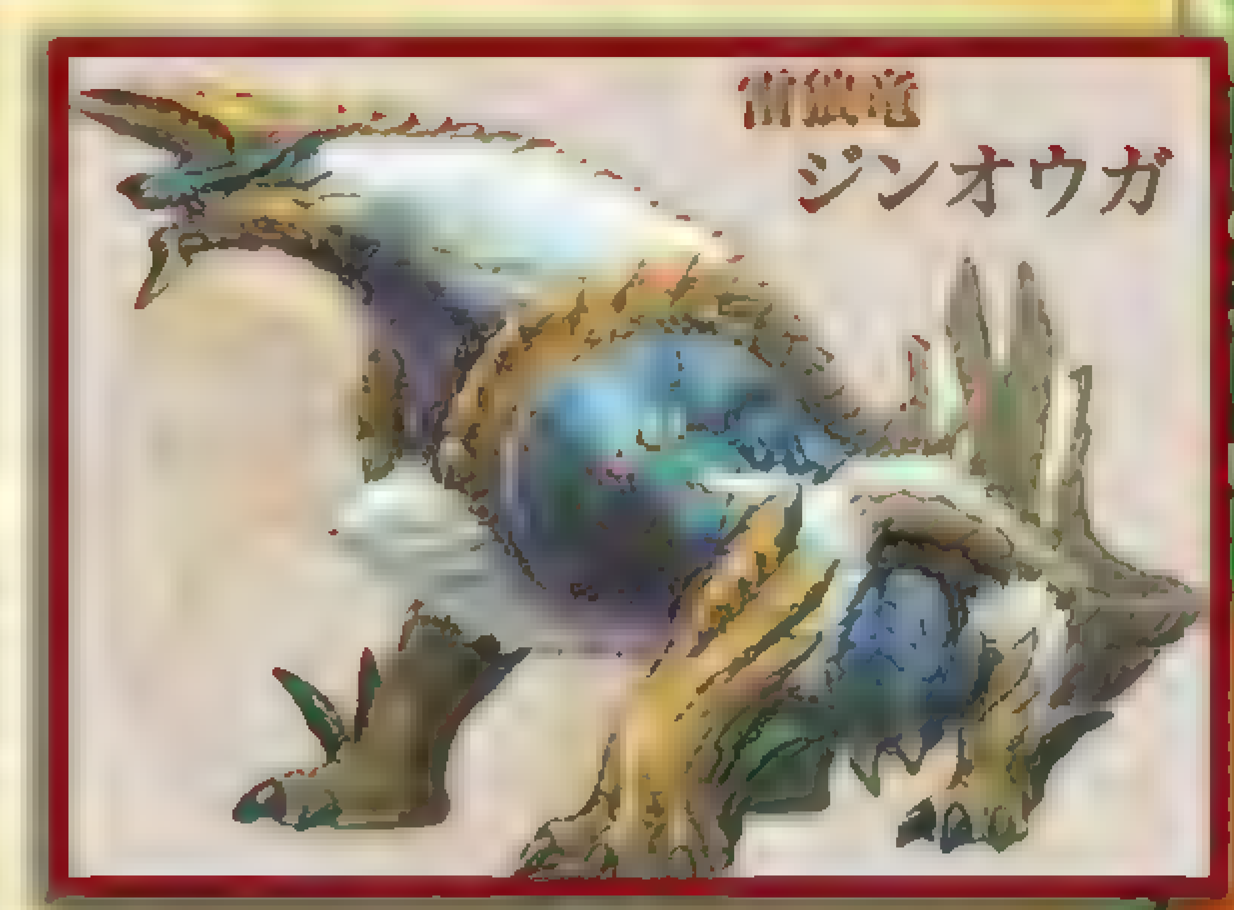
▲大概是漫画中最大的龙套。

《MHP3》的新怪物们——雷狼龙ジンオウガ、青熊兽アオアシラ、潜口龙ハプルボッカ

当读者朋友看到这篇专题时，相信都已经玩到《MHP3》了吧，所以本专题也增加一些关于《MHP3》新怪物的内容，希望能和各位读者朋友的游戏进度同步。不过这些新怪物公布的正式资料非常有限，我们也只能够进行一些猜测分析，暂时还不能下结论，也希望各位读者朋友在自己的游戏过程中，不妨也多关注下这些新怪物的设计思想。

雷狼龙ジンオウガ是《MHP3》的标题怪物，就像《MHP2》的轰龙、《MHP2G》的迅龙那样，是Capcom竭力宣传推广的新宠。雷狼龙与《MHP2G》的设计风格存在一定差别，不再是那种蛮荒之感的写实风格，反倒有几分《噬神者》的感觉，当然这一切只是笔者的个人感觉而已。从外形和已公开的资料来看，雷狼龙的形象应该还是取材自中国的麒麟，虽然有很多特征都不相符，但雷狼龙那种刻意营造的“神兽”气质却和麒麟有一些相似之处。而“《MHP》系列”已有的麒麟则是取材自日本本土文化中的形象，更像是独角兽，在《十二国记》等动漫作品中，我们都不难见到这种麒麟形象。

青熊兽アオアシラ看上去似乎像是犰狳和熊的合体。犰狳是一种长相类似于穿山甲的哺乳动物，特征是一身鳞状背甲，遇到敌害时也会像穿山甲那样蜷缩成一团，但它和穿山甲之间还是有很大的差别的。而犰狳兽看起来像是采用了犰狳的背甲，而行走的姿态和体型则是标准的“熊瞎子”，胸口一团白毛也是许多种熊的特点。而潜口龙ハプルボッカ则很像是前文中提到过的恐鳄，体型大小和爬行时的姿态很接近，张大嘴巴吞噬时也像极了鳄鱼，但头部造型却经过了二次加工设计，暂时看不出是来自何种生物。





▲雷狼龙与麒麟给人的视觉冲击比较近似。

“《MHP》系列”的怪物种类非常丰富，每一种怪物从命名规则到形象设计，都有许多有趣的内涵，值得我们去发掘和研究。从这些怪物的设计思路中我们会发现，优秀的设计思路固然需要天才的创意和大胆的想象，但同样也离不开文化的积淀与生活的积累。《MHP3》中新增的各种怪物也一定有许多值得称道的设计思路，就让我们一起在游戏过程中细细品味吧。



▲现实中的犰狳看起来完全不凶残。



■期待潜口龙给玩家带来的震撼。

文 酷洛洛&U 美编 咕噜



超级机器人大战L

NBGI	S・RPG	2010年11月25日	日版



攻略透解

光环视频收录

《机战》又一次推出在NDS上，随着3DS发售日逐渐靠近，相信本作也是NDS上最后一作《机战》了。刚拿上手时发现，本作的战斗动画比起前作要给力得多，葵姐的英姿更是萌死酷洛洛。一直玩下去，你会发现本作不仅是画面，在剧情和战斗系统上都有着不少进步。手头有NDS的萝卜控们，赶快打开机器，燃烧的你们钢之魂吧！

系统介绍

按键操作

按键	效果
方向键	移动
A	确定/调出主菜单/调出我方行动菜单/查看敌方移动范围/加快战斗动画速度
B	取消/查看机体情报/跳过战斗动画
Y	交代/切换僚机行动 自动选择移动位置
X	变形/开启或关闭战斗动画/加快剧情对话速度
L/R	切换我方单位/切换范围内的攻击目标/切换行动/切换攻击主辅机体
START	快速存档
SELECT	无

※除常规按键外，本作支持触摸屏进行各种操作。

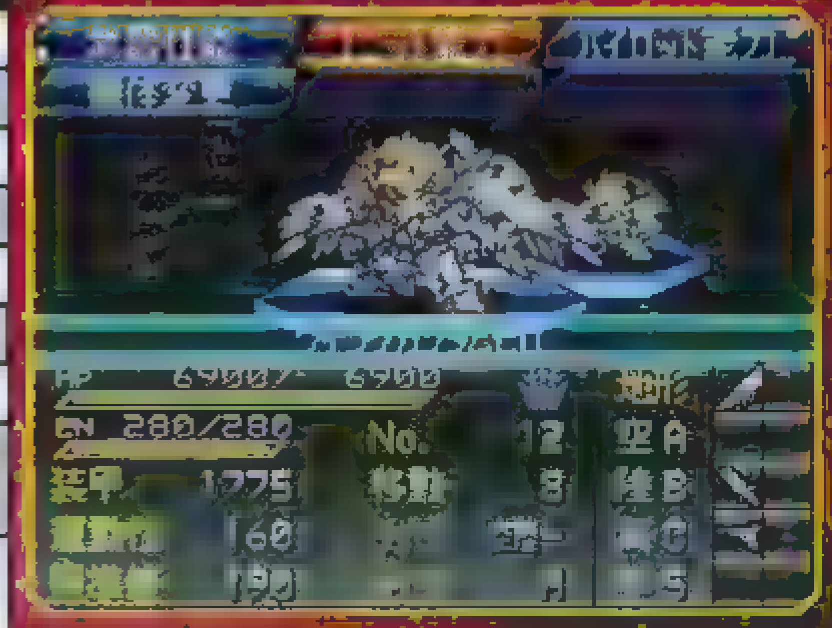
特殊操作

按键	效果
START+SELECT+L+R	快速复位游戏（此时按住START不放可快速读档）
R+A	进一步加快剧情对话速度
L+A	跳过剧情对话



机体能力说明

名称	作用
HP	机体的体力，HP为0时就会坠毁
EN	机体的能量值，移动、使用EN武器等情况下都会消耗EN
装甲	机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少
运动性	机体的回避能力，数值越高回避率越高
照准值	机体的命中能力，数值越高命中率越高
移动	机体的移动力，数值越大移动的距离越远
类型（タイプ）	机体的移动类型，在不适应的地形上移动力会受到限制
体积（サイズ）	机体的大小，体积较少的机体攻击体积较大的机体命中率提升，但伤害降低；反之亦然。
地形适应	机体的地形适应能力，分为D/C/B/A/S五个等级；在适应高的地形上，命中、回避、攻击、防御四项会往上修正





驾驶员能力说明

名称	作用
气力	驾驶员的意志。随着自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，驾驶员自身的格斗、射击和防御都会得到修正，默认上限为150；部分武器、特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用。
格斗／射击	驾驶员的攻击性，分别对应格斗武器和射击武器，数值越高攻击伤害越高。
技量	影响攻击的会心率，成功会心一击可以造成1.25倍的伤害；也影响部分技能的发动几率
防御	影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小
回避	影响机体的回避能力，数值越高回避率越高
命中	影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高



搭档战斗系统（パートナーバトルシステム）

如果说《机战K》的搭档战斗系统是《OGS》双机系统的简化版，那本作的搭档战斗系统可以说是《机战K》的强化版了。PU（搭档单位）不仅可以在出击之前进行编排，出击后两个邻接的单位也可以重新编排（强制出击机体除外）。PU的移动和移动类型是通过主机体来反映的，通过交代可以将主机和辅助机体换位。主机体和辅助机体在同一战斗中可以分别行动，我方PU攻击敌方PU时，可以个别攻击或者有针对地集中攻击敌方主机体或辅助机体，配合部分精神同队共享，和组队时的机体奖励共享，两台强力机体往往能一击秒杀对方PU两机。

另外在敌方回合受到攻击时，不论主辅机体，拥有“支援防御”技能后在合符条件下都可以为对方进行防御。以下是敌我双方PU攻击时，各种情况下的攻击顺序。

我方PU攻击时

敌方PU 对 我方PU ／ 个别攻击 ／ 集中攻击主机体 ／ 集中攻击辅助机体

敌方PU攻击时

个别攻击 ／ 集中攻击主机体 ／ 集中攻击辅助机体

数字为攻击顺序

PU 搭档单位

SU 独立单位

向目标机体攻击

向对手反击，可以选择防御或回避

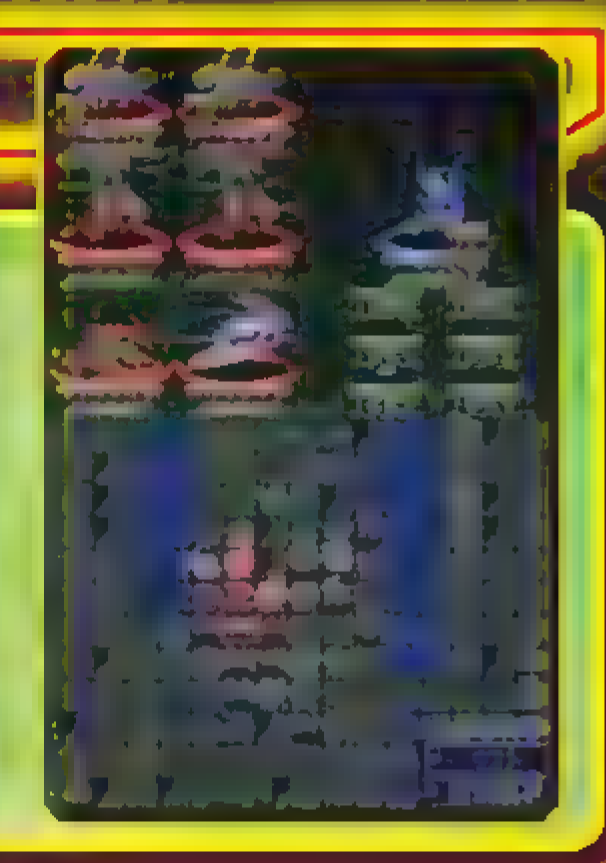
为搭档进行援护防御，也可以选择反击或不参加

メイン 主机体

サブ 辅助机体

连续攻击系统

(アタックコンボシステム)



相对PJ专用的担当攻击系统，SU（独立单位）也有属于自己的特有攻击系统。当驾驶员拥有“アタックコンボ”的特殊技能时，利用具有COMBO属性的武器（武器属性标记为“C”），就能同时攻击多个机体了。Lv1时可以同时攻击同一PJ内的两台机体，随着等级升高，还可以攻击邻接的单位，最多能够同时攻击3个PU即6台机体，实现大范围伤害攻击。使用连续攻击时需要注意，COMBO武器的伤害会随着同时攻击的机体数上升而递减，而且只能同时攻击敌方的邻接单位，敌方两个单位之间存在1格的距离也无法同时锁定。

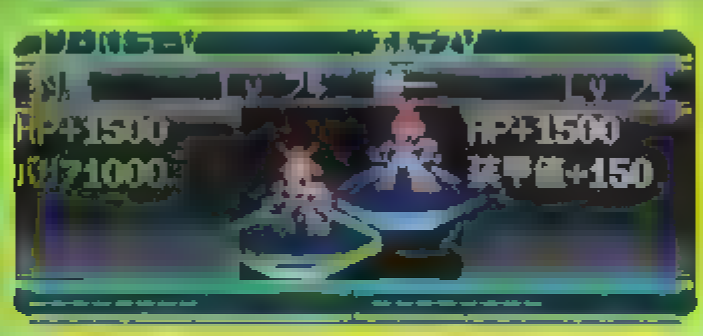


搭档能力系统

本作取消了机体强化芯片，取而代之每台机体都有自己的机体奖励，随着完成全部5段强化或10段强化，机体的奖励都会得到提升。机体奖励最大的特点，在于同PU内的两台机体奖励互相共享，根据战场需要和机体特性，用奖励对同队两机进行搭配，可以取长补短，或者进一步突出机体的优点。



▲将两个相同奖励的机体编队，可以进一步突出机体优点。例如图中两机体可以组成超远距离攻击PU。



▲增强精神使用次数、方便合体或合体攻击的高输出PU，两位电磁侠在本作中自然是绝配。



▲伤害减少、高地形适应的高移动力机体，与增强装甲的低移动高攻击机体组成的PU，这类型是战场上出现率最高的。



PU vs SU

搭档单位 PU

由主机体（メイン机体）和辅助机体（サブ机体）各一组成的小队单位。

优点

- 不同移动类型的机体，通过交代可以应付各种地形
- 统一单位内可以进行援护行动、共享部分精神
- 可以获得搭档的奖励效果

缺点

- 无法进行COMBO攻击
- 无法让单位外的机体进行援护

独立单位 SU

一台机体独立组成的单位。

优点

- 可以进行COMBO攻击
- 可以与邻接机体进行援护行动

缺点

- 周围没有邻接机体时无法得到援护行动的支援
- 受到PU的集中攻击危险性较高

关于GAME OVER

游戏GAME OVER并不代表结束，玩家也不必重启游戏。GAME OVER后玩家在该话获得的经验值、资金、击坠数将全部保留，并且从该话重新开始。因此玩家也可以利用该特点，在击坠资金丰富的话数中重复挑战同一任务，以赚取金钱和经验。

《机战L》资料库

精神指令效果一览

名称	对象	消费SP	效果
热血	自机	45	下一次对目标产生的伤害为2倍，不可与魂并用
魂	自机	60	下一次对目标产生的伤害为2.5倍，不可与魂并用
斗志	自己PU	35	一回合内攻击必定为会心一击，不可与热血、魂并用
ひらめき	自机	10	下一次100%回避敌方攻击
不屈	自机	20	下一次受到敌方攻击，伤害变为10
铁壁	自机	30	一回合内受到敌方攻击，伤害变为原来的1/4
かく乱	敌方全体	70	一回合内敌全体命中率减半，但必中优先
集中	自机	15	一回合内命中和回避率+30%
必中	自机	20	一回合内攻击命中为100%，但ひらめき优先
感应	我方1机	35	指定我方一机给予必中效果
直感	自机	25	ひらめき+必中
加速	自己PU	10	下一次移动力+3，移动之前效果持续保留
觉醒	自己PU	60	行动次数+1，不可重复
再动	我方PU	90	指定我方行动结束的单位再行动一次
突击	自己PU	35	下一次除MAP武器以外的武器可以再移动后使用
根性	自机	20	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机	40	完全回复自机HP
信赖	我方1机	30	指定我方机体回复HP最大值的30%
友情	我方PU	60	指定我方PU完全回复自机HP
绊	我方全体	80	地图上全体我方机体回复HP最大值的50%
补给	我方PU	60	指定我方PU回复所有EN、残弹，不会减少气力
狙击	自己PU	35	一回合除射程1、MAP武器以外的武器射程+2
气合	自机	40	自机气力+10
气迫	自机	80	自机气力+30
激励	我方PU	60	自己与邻接的我方机体气力+5
脱力	敌方PU	50	指定敌方PU气力-10
期待	我方1机	80	指定我方机体回复50点SP
てかげん	自机PU	10	可击破对手的情况下让对手HP剩余10，只有对技量比自己低的对手有效
直击	自己PU	30	下1次攻击无视敌方因特殊防御效果和体积差造成的伤害修正
侦察	敌方PU	5	调查指定敌方单位的能力值，被侦察单位一回合内回避率-10%
爱	自机	90	加速+必中+ひらめき+热血+气合+幸运+努力
幸运	自己PU	40	下次战斗获得的资金变为2倍
祝福	我方PU	60	指定我方PU给与幸运效果
努力	自己PU	20	下次战斗获得的经验值变为2倍
应援	我方PU	40	指定我方PU给与努力效果

驾驶员特殊技能一览

名称	效果
斩り払い	物理攻击伤害变为0；发动几率由双方技量差决定
击ち落とし	实弹攻击伤害变为0，发动几率由双方技量差决定
シールド防御	受到的伤害减轻，发动几率由双方技量差决定，防御时必定发动
カウンター	反击时比对方先攻击；发动几率由双方技量差决定
ヒット＆アウェイ	不移动的情况下攻击；攻击后可以进行移动
サイズ差无视	无视体积差造成命中和伤害的减少
气力限界突破	气力上限上升至170
Eセーブ	武器的EN消费为80%
Bセーブ	武器弹药数变为1.5倍
见切り	命中、回避、会心率上升10%；气力130以上发动
ガード	伤害降低20%；气力130以上发动
指挥	提高周围我方机体的命中率和回避率；等级越高、离技能持有者越近，效果越好
底力	HP越少，命中率、回避率、装甲、会心率提升；等级越高效果越好
インファイト	格斗武器攻击力、会心率上升；等级越高效果越好
ガンファイト	射击武器攻击力、会心率上升，等级越高效果越好
SPアップ	提升SP上限；等级越高效果越好
集中力	精神消费的SP减少；等级越高效果越好
援护攻击	可以为相邻单位进行援护攻击；随等级上升，攻击力和命中率上升
援护防御	可以为相邻单位进行援护防御；随等级上升，援护次数增加
アタックコンボ	敌方单位相邻时 可以使用COMBO武器攻击多个敌人 随等级上升，可以攻击的机体数越多
SEED	最终伤害上升10% 命中率和回避率上升20%；气力130以上发动
シンクロ率	技能百分比越高，初期气力、命中率、回避率、"AT フィールド"效果上升
ファクター	技能百分比越高，机体自我修复能力越高
イクサーロボ合体分离※	可以召唤イクサーロボ进行合体 分离，气力130以上发动
炎	命中、回复、会心率、装甲值上升，等级越高效果越好

机体特殊能力一览

名称	效果
剑装备	可以发动"斩り払い"技能
铳装备	可以发动"击ち落とし"技能
シールド装备	可以发动"シールド防御"技能
アンチビームシールド装备	可以发动"シールド防御"技能，进一步减少ビーム属性攻击的伤害
ビームシールド装备	可以发动"シールド防御"技能
变形	机体可以更换形态，变形后行动也不会结束
合体	机体可以更换形态，各自机体气力达到110以上可以合体，合体后不能分离
合神	机体可以更换形态，各自机体气力达到110以上可以合体，合神后不能分离
修理装置	可以回复自己PJ或邻近单位的HP.我方回合行动前所在单位HP回复10%

名称	效果
补给装置	可以补充邻近单位的EN及残弹，被补给单位气力-10；我方回合行动时所在单位机体EN回复10%
搭载	战舰专用，可以让我方机体进行搭载；战舰邻接我方机体时可以进行回收
ドラグーンバリア	全属性伤害2000以内无效；发动时EN-10；气力100以上发动
ピンポイントバリア	全属性伤害-1000；发动时EN-5
A T.フィールド	全属性伤害3000以内无效；随シンクロ率上升效果提高；气力100以上发动
エンジェルウォール	全属性伤害2300以内无效；发动时EN-10；气力100以上发动
ラプラスウォール	ビーム属性伤害-2000；发动时EN-10；气力100以上发动；防御成功时EN+15
アクティブクローク	ビーム属性伤害-1000；发动时EN-5
耐ビームコーティングマント	ビーム属性伤害-1000；发动时EN-5
ラミネート装甲	ビーム属性伤害2000以内无效；发动时EN-10
ヤタノカガミ	ビーム属性伤害无效
PS装甲	ビーム属性以外伤害-1500，发动时EN-10
VPS装甲	ビーム属性以外伤害-2000，发动时EN-10
ハイパ ジャマ-	"透明化回避能力"效果；气力130以上发动发动几率由双方技量差决定；特殊回避率最大为40%
分身	"分身回避能力"效果；气力130以上发动；发动几率由双方技量差决定；特殊回避率最大为50%

名称	效果
オーバーフイド	"高速回避能力"效果；气力130以上发动；发动几率由双方技量差决定，特殊回避率最大为50%
电磁迷彩	"透明化回避能力"效果 气力130以上发动发动几率由双方技量差决定，特殊回避率最大为40%
空间转移	"高速回避能力"效果；气力130以上发动；发动几率由双方技量差决定；特殊回避率最大为50%
イリュ ジョンプロテクト	"透明化回避能力"效果；气力130以上发动发动几率由双方技量差决定；特殊回避率最大为10%
ステルス	"透明化回避能力"效果 气力130以上发动发动几率由双方技量差决定；特殊回避率最大为30%
イマジナリィロード	"异空间回避能力"效果；气力130以上发动；发动几率由双方技量差决定；特殊回避率最大为50%；气力130以上全部回避变为特殊回避
Nジャマーキャンセラー	我方回合行动前EN回复15%
ハイパーデュートリオン	我方回合行动前EN回复25%
アンビリカルケーブル	我方回合行动前EN完全回复
ゼロシステム	驾驶员命中、回避+20；格斗、射击、防御、技量+10；气力130以上发动
暴走	被击坠后变成无法控制的单位
mode-c	ドレクスラー值无限上升；气力140以上发动
マジンパワー	给与对手最终伤害+25%；受到最终伤害-25%；气力130以上发动
钢铎パワー	给与对手最终伤害+25%；受到最终伤害-25%，气力130以上发动

技能芯片一览

名称	效果
格斗+10	驾驶员格斗值+10
射击+10	驾驶员射击值+10
技量+10	驾驶员技量+10
防御+10	驾驶员防御值+10
回避+10	驾驶员回避值+10
命中+10	驾驶员命中值+10
底力Lv+1	特殊技能"底力"等级+1
援护攻击Lv+1	特殊技能"援护攻击"等级+1
援护防御Lv+1	特殊技能"援护防御"等级+1
Aコンボ Lv+1	特殊技能"Aコンボ"等级+1
SPアップLv+1	特殊技能"SPアップ"等级+1

名称	效果
集中力Lv+1	特殊技能"集中力"等级+1
インファイトLv+1	特殊技能"インファイト"等级+1
ガンファイトLv+1	特殊技能"ガンファイト"等级+1
カウンター	获得特殊技能"カウンター"
ヒット＆アウェイ	获得特殊技能"ヒット＆アウェイ"
Eセーブ	获得特殊技能"Eセーブ"
Bセーブ	获得特殊技能"Bセーブ"
ガード	获得特殊技能"ガード"
见切り	获得特殊技能"见切り"
サイズ差无视	获得特殊技能"サイズ差无视"
气力限界突破	获得特殊技能"气力限界突破"

机体奖励及强化奖励一览

エヴァンゲリヲン新剧场版

机体名	奖励
エヴァンゲリオン初号机	运动性+5 照准值+5 地形适应：陆A
全5改	运动性+15 照准值+15 地形适应：陆A 射程+1
全10改	运动性+25 照准值+25 地形适应：陆S 射程+2
エヴァンゲリオン零号机	装甲值+100 HP+500 资金+10% 地形适应：陆A
全5改	装甲值+150 HP+1000 资金+20% 地形适应：陆A
全10改	装甲值+200 HP+1500 资金+30% 地形适应：陆S
エヴァンゲリオン2号机	格斗武器+100 CT补正+10 经验值+10% 地形适应：陆A
全5改	格斗武器+200 CT补正+20 经验值+20% 地形适应：陆A
全10改	格斗武器+300 CT补正+30 经验值+30% 地形适应：陆S

战え！！イクサー1

机体名	奖励
イクサー1／イクサーロボ	照准值+5 EN+50
全5改	照准值+15 EN+100 移动力+1
全10改	照准值+25 EN+150 移动力+2
イクサー2　イクサーΣ	CT补正+10 装甲值+100
全5改	CT补正+20 装甲值+150 射程+1
全10改	CT补正+30 装甲值+200 射程+2

冒险！イクサー3

机体名	奖励
イクサー3　イクサーロボ	经验值+10% 运动性+10
全5改	经验值+20% 运动性+15 射程+1
全10改	经验值+30% 运动性+25 射程+2
アトロス	バリア1000 特种效果无效
全5改	バリア1500 特种效果无效 移动力+1
全10改	バリア2000 特种效果无效 移动力+2

新机动战记ガンダムW

机体名	奖励
ウイングガンダムゼロ	照准值+5 地形适应：空A
全5改	照准值+15 地形适应：空A 射程+1
全10改	照准值+25 地形适应：空S 射程+2
ガンダムデスサイズヘル	CT补正+10 格斗武器+100 地形适应：海A
全5改	CT补正+20 格斗武器+200 地形适应：海S
全10改	CT补正+30 格斗武器+300 地形适应：海S
ガンダムヘビーアームズ改	射击武器+100 照准值+5

全5改	射击武器+200 照准值+15 射程+1
全10改	射击武器+300 照准值+25 射程+2
ガンダムサンドロック改	HP+500 地形适应：陆A 特殊效果无效
全5改	HP+1000 地形适应：陆S 特殊效果无效
全10改	HP+1500 地形适应：陆S 特殊效果无效
アルトロンガンダム	格斗武器+100 装甲值+100 特殊回避15%
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 特殊回避25%
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 特殊回避35%
トールギスIII	运动性+5 地形适应：宇A
全5改	运动性+15 地形适应：宇S 移动力+1
全10改	运动性+25 地形适应：宇S 移动力+2
トーラス（SK）	经验值+10% CT补正+10 照准值+5 EN+50
全5改	经验值+20% CT补正+20 照准值+15 EN+100
全10改	经验值+30% CT补正+30 照准值+25 EN+150
トーラス	资金+10% 装甲值+100 バリア1000 HP+500
全5改	资金+20% 装甲值+150 バリア1500 HP+1000
全10改	资金+30% 装甲值+200 バリア2000 HP+1500

机动战士ガンダムSEED DESTINY

机体名	奖励
ストライクフリーダムガンダム（宇宙）	照准值+5 地形适应：宇A
全5改	照准值+15 地形适应 宇A 移动力+1
全10改	照准值+25 地形适应 宇S 移动力+2
ストライクフリーダムガンダム（地上）	照准值+5 地形适应：空A
全5改	照准值+15 地形适应：空A 移动力+1
全10改	照准值+25 地形适应 空S 移动力+2
∞ジャスティスガンダム	运动性+5 格斗武器+100 地形适应 宇A
全5改	运动性+15 格斗武器+200 地形适应：宇A
全10改	运动性+25 格斗武器+300 地形适应：宇S
アカツキ（オオワシ装备）	装甲值+100 地形适应：空A 特殊效果无效
全5改	装甲值+150 地形适应：空S 特殊效果无效
全10改	装甲值+200 地形适应：空S 特殊效果无效
アカツキ（シラヌイ装备）	装甲值+100 地形适应：宇A 特殊效果无效
全5改	装甲值+150 地形适应：宇S 特殊效果无效
全10改	装甲值+200 地形适应：宇S 特殊效果无效
ガイアガンダム（ステラ机）	特殊回避+15% 运动性+5 地形适应：陆A
全5改	特殊回避+25% 运动性+15 地形适应：陆A
全10改	特殊回避+35% 运动性+25 地形适应：陆S
ガイアガンダム（バルドフェルド机）	CT补正+10% 装甲值+100 地形适应：陆A
全5改	CT补正+20% 装甲值+150 地形适应：陆A
全10改	CT补正+30% 装甲值+200 地形适应 陆S
ドムトルーパー	バリア1000 装甲值+100 CT补正+10
全5改	バリア1500 装甲值+150 CT补正+20
全10改	バリア2000 装甲值+200 CT补正+30
エールストライクガンダム	经验值+10% 射击武器+100 EN+50 特殊效果无效
全5改	经验值+20% 射击武器+200 EN+100 特殊效果无效
全10改	经验值+30% 射击武器+300 EN+150 特殊效果无效
エールストライクルージュ	资金+10% 格斗武器+100 EN+50 特殊效果无效
全5改	资金+20% 格斗武器+200 EN+100 特殊效果无效
全10改	资金+30% 格斗武器+300 EN+150 特殊效果无效
ムラサメ（バルドフェルド机）	CT补正+10 照准值+5 运动性+5
全5改	CT补正+20 照准值+15 运动性+15 移动力+1
全10改	CT补正+30 照准值+25 运动性+25 移动力+2
アークエンジェル	HP+500 装甲值+100
全5改	HP+1000 装甲值+150
全10改	HP+1500 装甲值+200
エターナル	EN+50
全5改	EN+100 移动力+1
全10改	EN+150 移动力+2
デスティニーガンダム	CT补正+10 运动性+5 地形适应：宇A
全5改	CT补正+20 运动性+15 地形适应：宇A
全10改	CT补正+30 运动性+25 地形适应：宇S
レジェンドガンダム	装甲值+100 射击武器+100 地形适应：宇A
全5改	装甲值+150 射击武器+200 地形适应：宇A
全10改	装甲值+200 射击武器+300 地形适应：宇S
フォースインパルスガンダム	运动性+5 照准值+5
全5改	运动性+15 照准值+15 移动力+1
全10改	运动性+25 照准值+25 移动力+2
ブレイズザクウォーリア（アスラン机）	CT补正+10 格斗武器+100 经验值+10%
全5改	CT补正+20 格斗武器+200 经验值+20%
全10改	CT补正+30 格斗武器+300 经验值+30% 装甲值+200
ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）	资金+10% HP+500 EN+50
全5改	资金+20% HP+1000 EN+100
全10改	资金+30% HP+1500 EN+150 射程+1
ブレイズザクファントム（レイ机）	装甲值+100 EN+50 CT补正+10
全5改	装甲值+150 EN+100 CT补正+20
全10改	装甲值+200 EN+150 CT补正+30 HP+1500
ブレイズザクファントム（ハイネ机）	运动性+5 照准值+5
全5改	运动性+15 照准值+15 移动力+1
全10改	运动性+25 照准值+25 移动力+2 特殊回避35%
ブレイズザクファントム（ディアッカ机）	射击武器+100 照准值+5
全5改	射击武器+200 照准值+15 射程+1
全10改	射击武器+300 照准值+25 射程+2 装甲值+200
グフイグナイテッド（ハイネ机）	运动性+5 照准值+5
全5改	运动性+15 照准值+15 移动力+1
全10改	运动性+25 照准值+25 移动力+2 特殊回避35%
グフイグナイテッド（イザーク机）	格斗武器+100 装甲值+100 CT补正+10
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 CT补正+20
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 CT补正+30 移动力+1
デュエルガンダム（AS）	格斗武器+100 装甲值+100 HP+500 CT补正+10
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 HP+1000 CT补正+20
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 HP+1500 CT补正+30
バスターガンダム	射击武器+100 照准值+5 装甲值+100
全5改	射击武器+200 照准值+15 装甲值+150 射程+1
全10改	射击武器+300 照准值+25 装甲值+200 射程+2
ミネルバ	照准值+5 射击武器+100
全5改	照准值+15 射击武器+200
全10改	照准值+25 射击武器+300

コン・バトラーV・ボルテスV

机体名	奖励
コン・バトラーV	HP+1000
全5改	HP+1500 バリア1000
全10改	HP+2000 バリア1500
ボルテスV	HP+1000
全5改	HP+1500 装甲值+150
全10改	HP+2000 装甲值+200

ガイキング

机体名	奖励
ガイキング	CT补正+10 照准值+5
全5改	CT补正+20 照准值+15
全10改	CT补正+30 照准值+25
ダイキング	装甲值+150 CT补正+10
全5改	装甲值+200 CT补正+20
全10改	装甲值+250 CT补正+30
ガイキング・ザ・グレート	装甲值+150 运动性+5 バリア1000
全5改	装甲值+200 运动性+15 バリア1500 移动力+1
全10改	装甲值+250 运动性+25 バリア2000 移动力+2
ライキング	运动性+5 特殊回避15%
全5改	运动性+15 特殊回避25% 移动力+1
全10改	运动性+25 特殊回避35% 移动力+2
バルキング	HP+1000 バリア1000
全5改	HP+1500 バリア1500 射程+1
全10改	HP+2000 バリア2000 射程+2
スティンガー スペリオルスティンガー	运动性+5 地形适应：空A

全5改	运动性+15 地形适应：空S 移动力+1
全10改	运动性+25 地形适应：空S 移动力+2 特殊回避+35%
サーペント	照准值+5 射击武器+100 地形适应：海A
全5改	照准值+15 射击武器+200 地形适应：海S 射程+1
全10改	照准值+25 射击武器+300 地形适应：海S 射程+2
キルジャガー	CT补正+10 资金+10% 地形适应：陆A 特殊回避15%
全5改	CT补正+20 资金+20% 地形适应：陆S 特殊回避25%
全10改	CT补正+30 资金+30% 地形适应：陆S 特殊回避35%
クラブパンカー	HP1000 地形适应：海A バリア1000 特殊效果无效
全5改	HP1500 地形适应：海S バリア1500 特殊效果无效
全10改	HP2000 地形适应：海S バリア2000 特殊效果无效
大空魔龙	CT补正+10 装甲值+100
全5改	CT补正+20 装甲值+150
全10改	CT补正+30 装甲值+200
大地魔龙	照准值+5
全5改	照准值+15 射程+1
全10改	照准值+25 射程+2
天空魔龙	运动性+5
全5改	运动性+15 移动力+1
全10改	运动性+25 移动力+2

钢铁神ジーグ

机体名	奖励
钢铁ジーグ	运动性+5 格斗武器+100
全5改	运动性+15 格斗武器+200
全10改	运动性+25 格斗武器+300 移动力+1
磁伟	照准值+5 格斗武器+100
全5改	照准值+15 格斗武器+200
全10改	照准值+25 格斗武器+300 移动力+1
ビッグシューター（新）	资金+10% EN+50
全5改	资金+20% EN+100 地形适应：空A
全10改	资金+30% EN+150 地形适应：空S バリア2000
ビッグシューター（旧）	经验值+10 EN+50
全5改	经验值+20 EN+100 地形适应：空A
全10改	经验值+30 EN+150 地形适应：空S バリア2000
ビルドエンジェル	特殊回避15% 地形适应：空A 地形适应：宇A
全5改	特殊回避25% 地形适应：空S 地形适应：宇S 移动力+1
全10改	特殊回避35% 地形适应：空S 地形适应：宇S 移动力+2

兽装机攻ダンクーガノヴァ

机体名	奖励
ダンクーガノヴァ	CT补正+10 装甲值+100 照准值+5
全5改	CT补正+20 装甲值+150 照准值+15
全10改	CT补正+30 装甲值+200 照准值+25
ダンクーガノヴァ・マックスゴッド	CT补正+10 装甲值+100 运动性+5
全5改	CT补正+20 装甲值+150 运动性+15 移动力+1
全10改	CT补正+30 装甲值+200 运动性+25 移动力+2
R-ダイガン	运动性+5 EN+50 地形适应：空A
全5改	运动性+15 EN+100 地形适应：空S 移动力+1
全10改	运动性+25 EN+150 地形适应：空S 移动力+2

マジンカイザー

机体名	奖励
マジンガーZ	装甲值+150 运动性+5
全5改	装甲值+200 运动性+15
全10改	装甲值+250 运动性+25 HP+500
マジンカイザー	装甲值+150 运动性+5
全5改	装甲值+200 运动性+15
全10改	装甲值+250 运动性+25
グレートマジンガ（试作型）	装甲值+150 照准值+5
全5改	装甲值+200 照准值+15
全10改	装甲值+250 照准值+25 HP+500
グレートマジンガー（真）	装甲值+150 照准值+5
全5改	装甲值+200 照准值+15
全10改	装甲值+250 照准值+25
アフロダイA	资金+10% 运动性+5
全5改	资金+20% 运动性+15 移动力+1
全10改	资金+30% 运动性+25 移动力+2 バリア2000
ボスボロット	格斗武器+100 CT补正+10 地形适应：陆A 特殊效果无效
全5改	格斗武器+200 CT补正+20 地形适应：陆S 特殊效果无效
全10改	格斗武器+300 CT补正+30 地形适应：陆S 特殊效果无效
ビューナスA	经验值+10% 照准值+5
全5改	经验值+20% 照准值+15 射程+1
全10改	经验值+30% 照准值+25 射程+2 バリア2000

神魂合体ゴーダンナー!!

机体名	奖励
ゴーダンナーTDM（ネオオクサー）	格斗武器+100 装甲值+100 照准值+5 合体
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 照准值+15 移动力+1
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 照准值+25 移动力+2
ゴーダンナーTDM（ゴーオクサー）	格斗武器+100 装甲值+100 运动性+5 合体
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 运动性+15 移动力+1
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 运动性+25 移动力+2
ゴーダンナー	格斗武器+100 装甲值+150 EN+50
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 EN+100
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 EN+150
ネオオクサー	CT补正+10 照准值+5 经验值+20%
全5改	CT补正+20 照准值+15 经验值+20% 射程+1
全10改	CT补正+30 照准值+25 经验值+30% 射程+2
ゴーオクサー	运动性+5 资金+10%
全5改	运动性+15 资金+20% 移动力+1
全10改	运动性+25 资金+30% 移动力+2
コアガンナー	照准值+5 CT补正+10 地形适应：陆A
全5改	照准值+15 CT补正+20 地形适应：陆S
全10改	照准值+25 CT补正+30 地形适应：陆S
Gガンナー	射击武器+100 HP+1000
全5改	射击武器+200 HP+1500 射程+1
全10改	射击武器+300 HP+2000 射程+2
Gゼロガンナー	射击武器+100 HP+1000 地形适应：海A
全5改	射击武器+200 HP+1500 地形适应：海S 射程+1
全10改	射击武器+300 HP+2000 地形适应：海S 射程+2
ブレイドガイナーTDM	格斗武器+100 装甲值+100 EN+50
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 EN+100 移动力+1
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 EN+150 移动力+2
ブレイドガイナー	格斗武器+100 装甲值+100 地形适应：陆A 特殊回避15%
全5改	格斗武器+200 装甲值+150 地形适应：陆A 特殊回避25%
全10改	格斗武器+300 装甲值+200 地形适应：陆S 特殊回避35%
コスモダイバー	资金+10% バリア1000 地形适应：海A 地形适应：宇A
全5改	资金+20% バリア1500 地形适应：海S 地形适应：宇S
全10改	资金+30% バリア2000 地形适应：海S 地形适应：宇S
セレブレイダー	经验值+10% EN+50 地形适应：海A
全5改	经验值+20% EN+100 地形适应：海S 移动力+1
全10改	经验值+30% EN+150 地形适应：海S 移动力+2

マクロスF

机体名	奖励
VF-25Fメサイア	运动性+5 CT补正+10
全5改	运动性+15 CT补正+20 移动力+1
全10改	运动性+25 CT补正+30 移动力+2
VF-25Sメサイア	装甲值+100 HP+500
全5改	装甲值+150 HP+1000
全10改	装甲值+200 HP+1500 CT补正+30
VF-25Gメサイア	照准值+5 射击武器+100
全5改	照准值+15 射击武器+200 射程+1
全10改	照准值+25 射击武器+300 射程+2

RVF−25メサイア	资金+10% EN+50 特殊效果无效
全5改	资金+20% EN+100 特殊效果无效
全10改	资金+30% EN+150 特殊效果无效
クァドラン・レア	CT补正+10 运动性+5 经验值+10%
全5改	CT补正+20 运动性+15 经验值+20%
全10改	CT补正+30 运动性+25 经验值+30% 移动力+1
クラン・クラン	CT补正+10 运动性+5 资金+10%
全5改	CT补正+20 运动性+15 资金+20%
全10改	CT补正+30 运动性+25 资金+30% 射程+1
VB−6ケーニッヒモンスター	HP+500 バリア1000 照准值+5
全5改	HP+1000 バリア1500 照准值+15
全10改	HP+1500 バリア2000 照准值+25 射程+1
マクロス・クォーター	HP+500
全5改	HP+1000 移动力+1
全10改	HP+1500 移动力+2
VF−27γルシファー	特殊回避15% 运动性+5
全5改	特殊回避25% 运动性+15 移动力+1
全10改	特殊回避35% 运动性+25 移动力+2

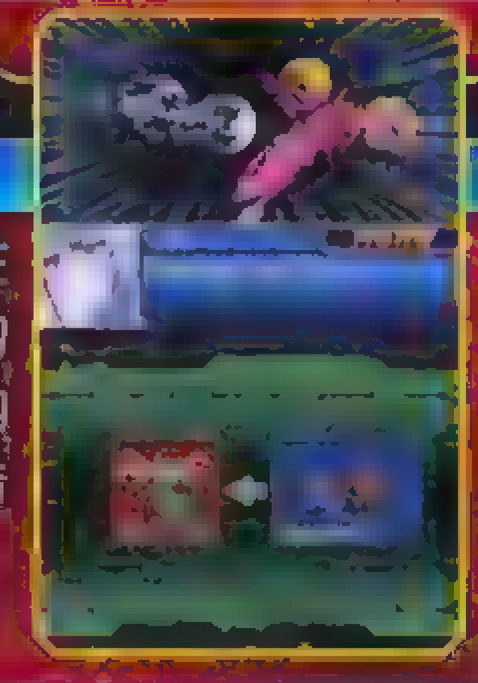
铁のラインバレル

机体名	奖励
ラインバレル	格斗武器+100 运动性+5
全5改	格斗武器+200 运动性+15
全10改	格斗武器+300 运动性+25 地形适应：空A
ヴァーダント	CT补正+10 特殊回避15%
全5改	CT补正+20 特殊回避25%
全10改	CT补正+30 特殊回避35% 地形适应：空A
ハインド・カインド	装甲值+100 照准值+5
全5改	装甲值+150 照准值+15 射程+1
全10改	装甲值+200 照准值+25 射程+2
ヘイン・キラー	资金+10% EN+50 バリア1000
全5改	资金+20% EN+100 バリア1500
全10改	资金+30% EN+150 バリア2000 地形适应：空A
ディスィーブ	HP+500 经验值+10% 特殊效果无效
全5改	HP+1000 经验值+20% 特殊效果无效
全10改	HP+1500 经验值+30% 特殊效果无效
アパレシオン	射击武器+100 照准值+5
全5改	射击武器+200 照准值+15 射程+1
全10改	射击武器+300 照准值+25 射程+2 地形适应：空A
迅雷	格斗武器+100 射击武器+100 地形适应：空A
全5改	格斗武器+200 射击武器+200 地形适应：空S
全10改	格斗武器+300 射击武器+300 地形适应：空S 移动力+1
ジャノク・スミス	格斗武器+100 特殊回避+15% CT补正+10 地形适应：陆A
全5改	格斗武器+200 特殊回避+25% CT补正+20 地形适应：陆S
全10改	格斗武器+300 特殊回避+35% CT补正+30 地形适应：陆S
イダテン二型	照准值+5 移动力+1 运动性+5 地形适应：空A
全5改	照准值+15 移动力+2 运动性+15 地形适应：空S
全10改	照准值+25 移动力+2 运动性+25 地形适应：空S
ツバキヒメ	格斗武器+100 运动性+5 照准值+5 CT补正+10
全5改	格斗武器+200 运动性+15 照准值+15 CT补正+20
全10改	格斗武器+300 运动性+25 照准值+25 CT补正+30

オリジナル（原创机体）

机体名	奖励
ラッシュバード	装甲值+150 HP+1000 地形适应：陆A
全5改	装甲值+200 HP+1500 地形适应：陆A 移动力+1
全10改	装甲值+250 HP+2000 地形适应：陆S 移动力+2
ストレイバード	运动性+5 照准值+5 地形适应：空A
全5改	运动性+15 照准值+15 地形适应：空S 射程+1
全10改	运动性+25 照准值+25 地形适应：空S 射程+2

合体攻击



好看又中用的合体攻击是《机战》系列不可缺少的一环，利用合体攻击往往能给与敌方致命一击。在足够的气力、EN和射程内，参与机体在发动机体周围的8个格子内即可发动相应的合体攻击，使用后参与合体攻击的全部机体将消耗相应的EN。在改造机体武器的同时，合体攻击的攻击力也会同时提升。注意使用合体攻击时无法进行援护攻击和援护防御，也就是说攻击PU单位时只能攻击一台机体。

エヴァンゲリヲン新劇场版

技名	参与机体
EVA一齐攻击※2	エヴァンゲリオン初号机+エヴァンゲリオン零号机+エヴァンゲリオン2号机

超电磁ロボ コン・バトラーV&超电磁マシーン ボルテスV

技名	参与机体
超电磁スピンVの字斩り※2	コンバトラーV+ボルテスV

战え!!イクサー1&冒险!イクサー3

技名	参与机体
イクサーズファイナルアタック	イクサー1+イクサー2+イクサー3

ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU

技名	参与机体
スペリオルブースター	ガイキング+スペリオルスティンガー
サーペントバスター	ガイキング+サーペント
ストリームサイクロン	ガイキング+クラブパンカー
デスファイアー	ガイキング+キルジャガー
デスファイアー	大空魔龙+スペリオルスティンガー*
キラーバイト	大空魔龙+スペリオルスティンガー
大回转コースタースイング※1	ガイキング+大空魔龙（ポリューションプロテクト）
ミラクルドリル※1	バルキング+大地魔龙
ジャイアントカッター※1	ライキング+天空魔龙

神魂合体ゴーダンナー!!&神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON

技名	参与机体
ダンナーコンビネーション	ゴーダンナー+ゴーオクサー
ダンナーコンビネーション	ゴーダンナー+ネオオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ※2	ゴーダンナーTDM+セレブレイダー
ガイナーコンビネーション	ブレードガイナー+セレブレイダー

鋼鉄神ジーグ

技名	参与机体
ジークバズーカ※1	钢铁ジーグ+ビックシューター（新）
マッハドリル※1	钢铁ジーグ+ビックシューター（新）
マッハドリル※1	磁伟 +ビックシューター（旧）
ダブルスピンストーム	钢铁ジーグ+磁伟俱
钢铁神ジーグ※1※2	钢铁ジーグ+磁伟俱

机动战士ガンダムSEED DESTINY

技名	参与机体
コンビネーション・アサルト	ストライクフリーダムガンダム+∞ジャスティスガンダム
ミーティア・フルバースト※1	ストライクフリーダムガンダム+エターナル
ミーティア・フルバースト※1	∞ジャスティスガンダム+エターナル

マジンガーZ&マジンカイザー

技名	参与机体
ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ+グレートマジンガー（试作）
ダブルバーニングファイヤー	マジンカイザー+グレートマジンガー（真）

マクロスF

技名	参与机体
ツインバルキリー・マニューバ	VF25 Fメサイア+VF 27メサイアγルシファー

鉄のライジバレル

技名	参与机体
ファイナルフェイズ※1※2※3	ラインバレル(mode—c)+ハインド・カインド+ペインキラー+ディスィーブ+ヴァーダント+アパレシオン

オリジナル（原创机体）

技名	参与机体
モード・アーキオーニス	ラッシュバード+ストレイバード

※1：特殊合体攻击，仅能由参与机体列的第一台发动，且仅消耗该机体的EN，气力要求仅看该机。
※2：初期不能使用，需要触发特定剧情才开放的合体攻击
※3：发动ファイナルフェイズ没有参与机体的距离要求，タリスマン加入时可以实现7人合体攻击，最大威力增加至9999，浩一以外的角色消耗Dソイル 。

《机战L》全任务攻略



全话流程表

- 序章第1话 アナザー・エンカウンター
- 序章第2话 ギャラクシー・チェイス
- 第1话 クロガネに导かれし少年达
- 第2话 特训、マッハドリル
- 第3话 战う女、战いたくない女、战えない女
- 第4话 现れた炎の巨人
- 第5话 红の冲击 苍の战栗
- 第6话 空が落ちる日

分支A：モビルスーツ救出を试みる
- 第7话 混迷する世界
- 第8话 正义の代偿
- 第9话 战う决意
- 第10话 エンゲージ・ゴーダンナー

路线B、命令、従い、この场を离れる
- 第7话 骄れる牙に吹く风
- 第8话 レジェンド・オブ・大空魔龙
- 第9话 オペレーション・カーニバル
- 第10话 铳口の先には

- 第11话 战いの「序」
- 第12话 放课后の来访者
- 第13话 战う理由
- 第14话 真夜中の死斗

分支A．连合军の暴走を止め、向かえ

第15话 仆たちの行方

第16话 介入

路线B．JUDAの防卫任务にあたれ

第15话 里切りの苍

第16话 JUDA夺还作战

第17话 托された希望

第18话 夺还への想い

第19话 强袭 阿苏

分支A．ミネルバの支援メンバーへ

第20话 舞い降りる天使达

第21话 ダンナーベース危机一发

第22话 ハート・ブレイク

路线B．妃魅祸追击メンバーへ

第20话 未知との接触

第21话 ラーゼフォン复活 铜铎を取戻りせ

第22话 怨念を贯く魂の刃

第23话 战士たちの邂逅

第24话 大いなる力、空を切り裂く时…

第25话 悲剧も叹きも终わらせる神

第26话 それぞれの愿い

第27话 战うべき敌

第28话 破られた约束

分支A．宇宙で警戒任务

第29话 トライアングラ

第30话 リトルクイーン・リトルシスター

第31话 星间飞行へ…

路线B．地上で警戒任务

第29话 神兽觉醒

第30话 极限への进化

第31话 鬼を食らうモノ

第32话 奏でられた曲は

第33话 选ばれた未来

第34话 イクセリオの辉き

第35话 永远のソルジャー

第36话 正义のために

第37话 钢铁の华

第38话 トゥルー・ビギン

第39话 ジャーニーズ・エンド

第40话 刻の翼

最终话 希望の光

序章第1话 アナザー・エンカウンター

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.任一我方机体被击坠

序章以《超时空要塞 边境》展开，船团遭到不明外星生物的袭击，アルト前来保护绿毛ランカ，这时オズマ与一平等人也前来支援，帮助アルト的VF-25带ランカ离开战斗区域。



由于是首场战斗，因此不存在任何难点，加上RVF-25可以进行修理，只要保持我方队伍间的距离适时修理就毫无风险。正当以为消灭所有的敌人时，一只バジュラ突然袭击在アルト身边的ランカ，为オズマ保护ランカ也受了伤，幸好并无大碍，战斗结束。

序章第2话 ギャラクシー・チェイス

胜利条件	1.敌方全灭 2.VF-25F(アルト)邻接ナイト级 3.ナイト级HP30%以下 4.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉，VF-25F(アルト) VF-25S(オズマ) RVF-25（ルカ）被击坠 2.我方战舰被击沉，VF-25F(アルト)、VF-25S(オズマ)被击坠，ナイト级被击沉 3.我方战舰被击沉，ナイト级被击沉 4.我方战舰被击沉

地球圈的另一边，奥布元首カガリ遭到地球军的袭击，这时ZAFT的ミネルバ战舰及时前来支援。回到宇宙区域，ギャラクシー船团遭到バジュラ的袭击，尽管得到边境船团的帮助，却依然无法脱离敌方，战斗一触即发。



清除第一批敌军后，RVF-25因过于上前被敌方战舰捕获，这时任务条件改变为VF-25F邻接バジュラ（ナイト级），期间有4批敌机增援，因此可以消灭周围所有敌兵后再完成条件，可以将战舰尽量推上前方反击，然后再让需要培育的角色逐一击破。待VF-25S接触敌方战舰后，ZAFT的ミネルバ战舰会前来增援，任务再变为将バジュラ（ナイト级）HP降至30%以下，等待VF-25F和RVF-25脱出后再将バジュラ（ナイト级）被击坠即可。虽然バジュラ（ナイト级）可以自我再生，但マクロス・クォーター变形后使出的加农炮最终将其彻底摧毁。故事亦正式揭开序幕。

第1话 クロガネに导かれ少年达

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	2.任一我方机体被击坠

グライフ博士家遭到不明部队的袭击，博士被掳走，悠和ハルノ驾驶博士新研制的ストレイバード前往营救博士。同时为夺走ラインバレル的加藤机关也从后赶来，而救援的自卫队也遭到全灭，千钧一发之际，主人公南云一鹰（名字可设定）与博士的机器人助手アリス驾驶另一台博士的新开发机体——ラッシュバード上前迎击。

第二回合浩一的ラインバレル会以第三方单位乱入战场，而ダンクーガノヴァ等机体则以我方单位前来增援。



敌军除加藤机关势力外，还有张五飞的アルトロンガンダム，但凭借ダンクーガノヴァ和ラッシュバード性能优势，战斗十分轻松。至于无差别攻击的ラインバレル可以不用理会，因为即使将其击倒他也会立即回满HP。我方虽然包围了ラインバレル，但始终无法阻止浩一，最后ラインバレル消失在众人面前。

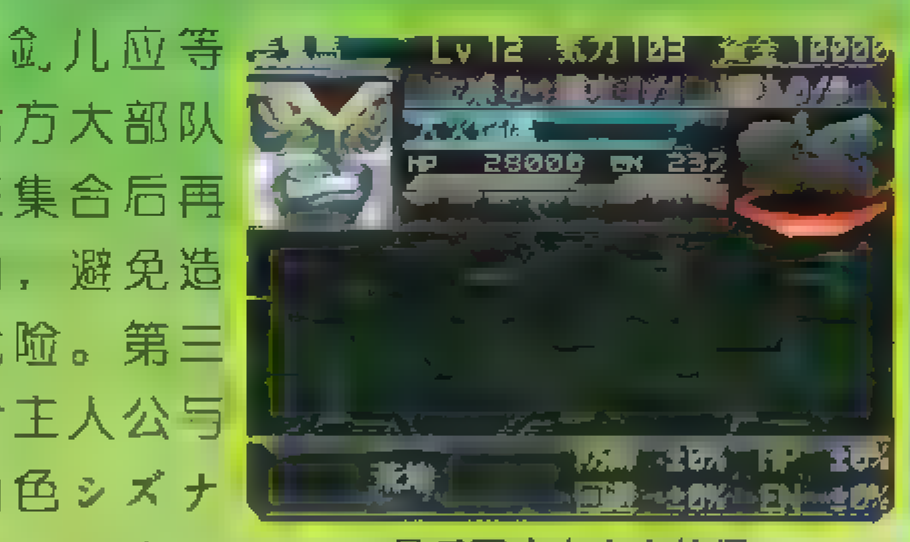
第2话 特训、マッハドリル!!

胜利条件	1.敌方全灭 2.大火焰偶以外的敌方全灭 3.敌方全灭
失败条件	1.[illegible]（剑儿）被击坠，[illegible]（镜）被击坠 2.[illegible]（剑儿）被击坠，[illegible]（镜）被击坠 3.我方全灭

一鹰众人在受到攻击的博士家的地下研究所找到似乎隐藏着ナノ・ブリンタ 实验资料的电

像。而另一边，剑儿在甲儿等人的陪同下进行特训，期间遭到七鬼马袭击。

剑儿应等待后方大部队前来集合后再上前，避免造成危险。第三回合主人公与新角色シズナ等部队就会上场支援，注意七鬼马驾驶的大火焰偶初期所有攻击均对其无效，先消灭其余的杂兵，之后的剑儿的钢铁ジーグ就会和ビッグシューター发动合体攻击破坏大火焰偶的防护罩，之后就可以对起造成伤害了，击退后完成本话。


▲最后再攻击大火焰偶。

タイヤ和ピュリア在与ブロイスト战斗中被吹飞未知的小岛中，カイキンク无法正常运作的同时又遭到ダリウス军团的追击。ピュリア决定一人吸引敌军为大空魔龙争取时间。

ピュリア的スティンガ坚持二回合后，ダンクーガノヴァ就会前来支援；第四回合我军大部队就可以出击了。本话敌方开始出现PU单位，没有COMBO的低机动SU不要贸然闯入敌方机群。敌方HP较厚的有魔兽ドメカ与ドルマン，用大招解决吧。


▲敌方也开始有PU单位了。

第3话

战う女、战いたくない女、战えない女

胜利条件	1.敌方全灭
	2.敌方全灭
失败条件	[illegible]1击坠
	[illegible]1击坠 [illegible]
	[illegible]被击坠

渚与杏奈被クトゥルフ军俘虏，以威胁渚逼イクサー1（イクサー1）的出现，イクサー1救出渚后合体成イクサーロボ，并借助渚的力量与クトゥルフ交战。



第二回合《神魂合体》角色会前来帮助イクサーロボ，当然敌方也不例外。第三回合我方大部队开始按PU单位形式出击了，出击前记得做好准备工作。刚开始イクサ机器人大可往后退，等增援前来后再将敌人逐一消灭，当敌方的ディロスθ剩余4台是就会触发剧情，同时イクサ机器人HP完全回复。注意拟态兽的地底兽HP较多，当然击坠奖励也较为丰富，让需要培育的角色去击坠吧。

第4话

现れた炎の巨人

胜利条件	[illegible]生存3回合
	2.敌方全灭
失败条件	1.任一我方机体被击坠
	[illegible]
	[illegible]被击坠

第5话

红の冲击・苍の战栗

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	[illegible]被击坠

加藤机关为引出ラインバレル展开攻击，浩一也理所当然地驾驶ラインバレル前来迎战。本话只要保证ダンクーガノヴァ不被击坠即可。至于ラインバレル也继续着无差别攻击，不过他会以加藤机关为首要攻击对象，因此开始不必理会。中央的???机HP50%以下或3回合后就会撤退，之后再消灭剩下的敌人，アルトロンガンダム、イダテン以及カゲッチ三台BOSS机HP都不多，开幸运或祝福去赚取资金吧。最后再击坠ラインバレル触发剧情，本话结束。



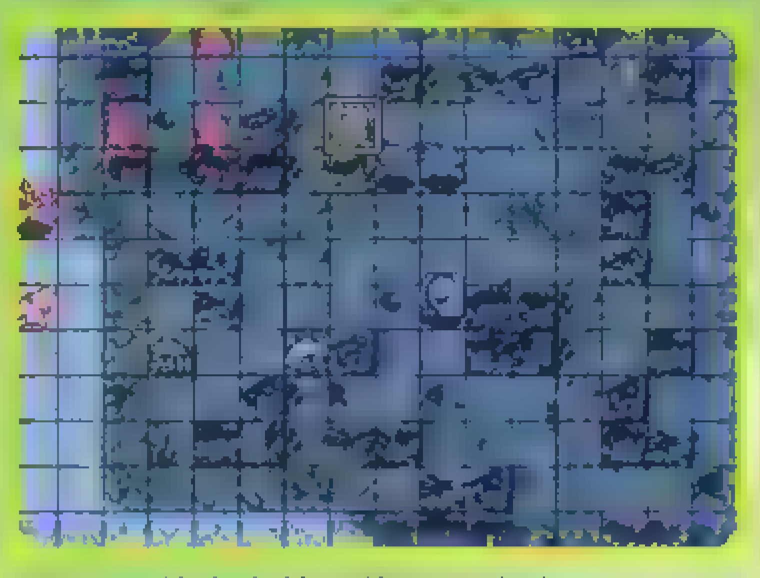
第6话

空が落ちる日

胜利条件	1.占据[illegible]（4台以上）
	2.方敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉
	2.破坏装置被破坏达三个（破坏装置剩余三个以下时取消）占据[illegible]的机体被击坠[illegible]被击坠
	[illegible]一度被击坠

调整人恐怖组织企图将“血色情人节”被摧毁的尤尼乌斯7卫星残骸撞击地球，ミネルバ战舰

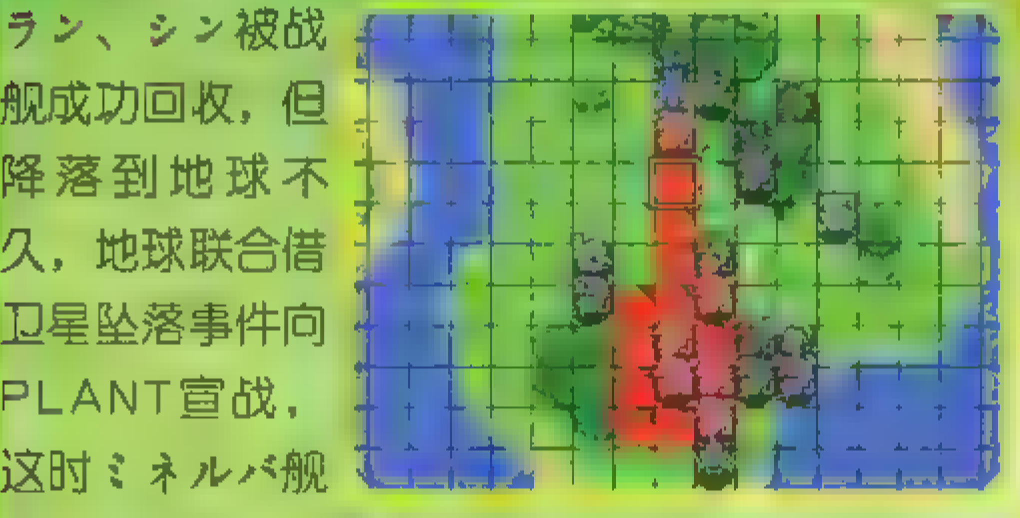
前来支援卫星的爆破工作。这关要抢占地图上带黄色标记的陨石破坏装置4个以上，第二回合敌军开始出击，被敌方占领的装置会遭到破坏。同时注意占领装置的我方机体将不能移动，因此不要让攻击主力上去“站岗”，同时注意不要被击坠，否则会直接GAME OVER。第二回合我方大部队前来增援，第四回合出现大量拟态兽，而同时铁也的グレートマジンガ亦会前来帮助我方，下方的ミネルバ舰也可以移动了，可以借机会用祝福+地图炮攻击拟态兽群赚点资金。消灭所有敌机后完成任务，然而尤尼乌斯7依然向地球靠近。


▲站上去的机体将不能移动。

第7话 混迷する世界（分支A）

胜利条件	1.敌方全灭 2.ミネルバ到达目的地
失败条件	1.我方战舰被击沉 1.フォースインパルスガンダム（シン）被击坠

最后总算把卫星在坠落前破坏，一鹰、アスラン、シン被战舰成功回收，但降落到地球不久，地球联合借卫星坠落事件向PLANT宣战，这时ミネルバ舰遭到地球联合的围攻。



第二回合有我方大部队增援。敌方数量众多，可以设法将他们集中在一个地方，再用战舰的地图炮一举歼灭。下方有ガンダムヘビーアームズ、ザムザザー两BOSS，但威胁不大；其中击坠ザムザザー后会激活剧情，シン同时会进入SEED状态。消灭全部敌机或者让ミネルバ到达下方的指定地点脱离战场都可完成本话，奖励也相同。

另一边，ラクス身处的オノゴロ岛遭到不明部队的袭击，这时驾驶ウィングガンダムゼロ的ヒイロ和为寻找博士下落的悠也加入战场支援，最后在フリーダムガンダム全炮发射下结束，一场新的阴谋正蠢蠢欲动。

第7话 骄れる牙に吹く风（分支B）

胜利条件	1.全灭核弹
失败条件	1.我方任何机体击坠；对联合军机体发起攻击；核弹到达脱离地点

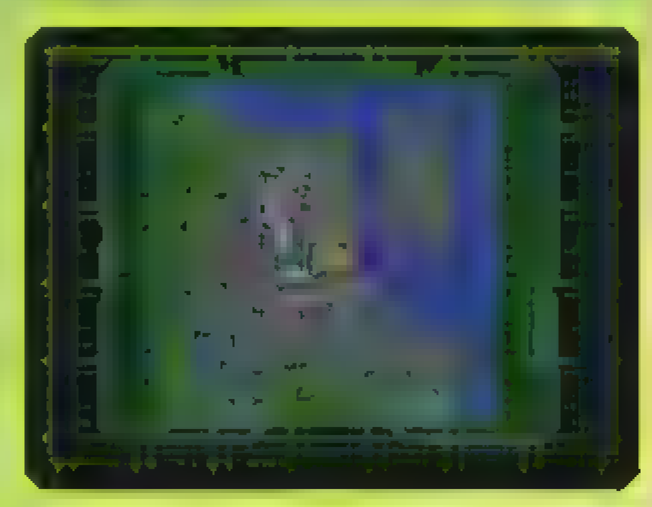
我方部队为了阻止联合军发动的攻击而赶到预定地点，却发现此时联合军早已准备好核弹，势在必行。初期敌方会有15颗核弹出现，玩家的工作就是清理掉它们。核弹只有自爆这一攻击方式，距离虽然只有一，但是伤害很高，被击中的话除了我方血很厚的机体外都是一下解决。如果回避核弹攻击成功，核弹会自动消失。建议用回避高的机体挡在核弹前进的道路上，这样直接回避它的攻击就行，漏掉的可以让其他机体使用距离大于一的武器解决。当然也可以一开始就主动上前迎击，核弹数目虽多，HP却不高。全部清理掉以后，又会出现新一批的核弹，此时ゼクス和ノイン作为增援登场并帮玩家解决所有核弹，过关后两人加入我方。


▲核弹的数目看似庞大其实并无多大威胁。

第8话 正义の代偿（分支A）

胜利条件	1.ハグレマキナ被击坠 2.ラインバレルHP10&以下（1完成后）
失败条件	ガンダムサンドロック改（カトル）被击坠 1.ダンクーガノヴァ、ヴァーダント（森次）、ハインド・カインド（山下）被击坠 2.ヴァーダント（森次）、ハインド・カインド（山下）被击坠

浩一与矢岛在码头争执时，遭到敌方的偷袭，矢岛为救浩一而死，浩一驾驶着ラインバレル与ハグレマキナ展开战斗。ガンダムサンドロック改与ダンクーガノヴァ一同上前阻止，而之前出现的神秘机体再次攻击ダンクーガノヴァ。



第二回合敌我双方加入增援。本话的？？？

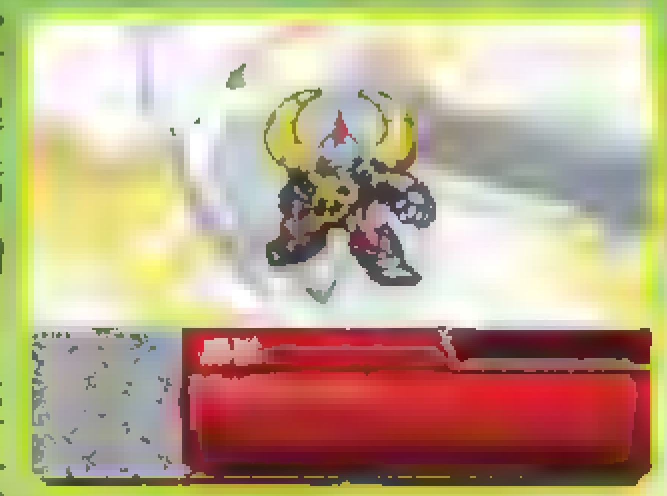
机（R ダイガン）是可以击破的，但HP12500以下时会逃跑，可以先用静流的四号武器降低其防御，再用合体后的ゴ ダンナ TDM的最后攻击+援护攻击一击破万。敌方部队中アルトロンガンダム能力较强，用主力机体去应付吧。至于ラインバレル和任务目标的ハグレマキナ可以留待最后解决，因为他们两谁也打不死谁。将ハグレマキナ消灭后，ラインバレル再次暴走，我方机体全体受损。这时胜利条件变为把ラインバレル的HP降至10%以下，但不能击坠。在众人的合力总算将ラインバレル回收至JUDA总部。

第8话

レジェンド・オブ・太空魔龙（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉

决定着陆的异世界战舰大空魔龙受到铁兽军团和魔兽军团的追击，此时我方许多来自太空的战士正在海边感受着地球的空气和阳光，聆听美妙的音乐。大空魔龙带来的不速之客正是这一话玩家需要面对的敌人。初期ダイヤ会提升气力至110，不过我方大部队都还留在地图十点近边缘位置，此时不妨先暂时后退，待与大部队合流后发动攻击。后退至海边陆地上时，大部队也差不多赶到，这时可以在陆地上留出一块空地让敌方喽罗登陆，毕竟对方有适合海战的机体，而且攻击在崖上的敌方机体伤害有所减少。对方会主攻大空魔龙，不过在大空魔龙的高HP和高装甲面前完全不痛不痒。落好阵地后利用护援攻击和护援防御，用不了几个回合就可以解决掉敌人。过关后大空魔龙加入我方，南方小岛又回到了暂时和平。



第9话

战うの决意（分支A）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.任一我方机体被击坠 2.[illegible]（剑儿）被击坠(我方第4回合)

一鹰与浩一等人从矢岛的丧礼离开后，御崎町受到クトゥルフ军团与ハニワ幻神军团的袭击。在战场上，イクサ 1与为消灭自己而制造的妹妹——イクサ-2相遇。



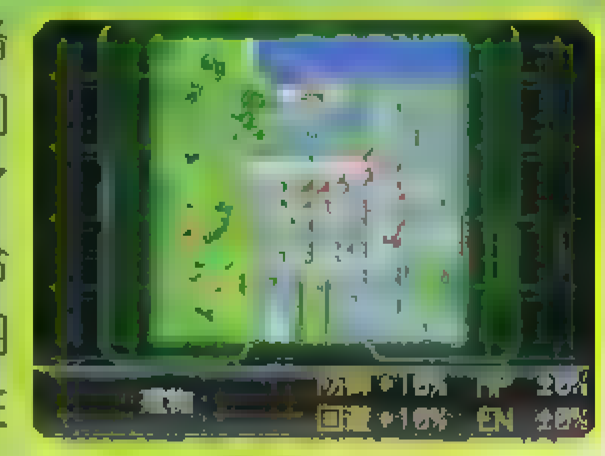
我方初期配置只有四台机，应尽量保守战斗，イクサ 2在射程内只会以イクサ-1为攻击目标，且攻击力较高，注意做好回避和防御工作。第三回合ラインバレル和イクサ机器人会前来救援，イクサ-1合体成イクサ机器人，而イクサ-2则变成イクサΣ。到第四回合我方大部队终于开始增援，这时就可以尽情反击了。击坠イクサΣ后イクサ机器人可以学得新招式。击坠大火焰偶后破瑠覇出现，破瑠覇虽然只有8800HP，但剑儿以外的单位一旦攻击它就会发动铁壁+集中+根性，被击坠也照样生效，而且每回合都会使用一次，有信心的玩家可以利用这特性骗取两次破瑠覇的击坠经验，要是想安全点，还是用剑儿去解决吧。触发剧情后破瑠覇就会逃跑。

第9话

オペレーション・カーニバル（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉，VF-25F（アルト）被击坠，敌军侵入基地范围

オブ军追赶ザフト军战舰ミネルバ来到某一海域，就在双方僵持不下之时，不明来路的第三方势力登场，アスラン被击坠，キラ重创。另一方面，正在精心准备着盛大演出的战士们却突然遭到来自オブ军的袭击。第二回合一架バジュラ在地图八点钟处出现，第三回合，十四架バジュラ在相同位置出现，アルト脱离战场。本话我方部队一开始就出现在基地内部，而作战目的就是守护基地不被敌人侵入，玩家完全可以守在基地内部，每个回合只需要注意观察敌人的行动路线及移动距离，适时补位就行。在基地内部可以每回合回复HP和EN20%，要解决迎面而来的オブ军是比较容易的。作战中，バジュラ和オブ军也会交火，一方是回避高的机体，另一方则拥有防御护盾，所以当他们重伤后玩家可以直接上去收下钱和经验。



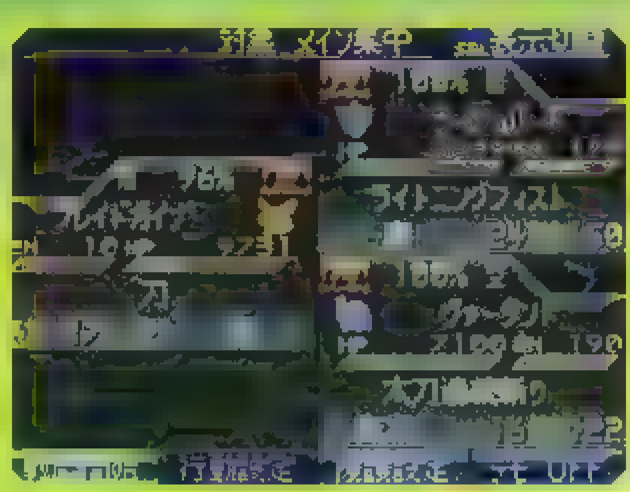
▲三方势力所在位置。

第10话

エンゲージ・ゴーダンナー（分支A）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.ゴーダンナー（ゴオ）、ライ[illegible]レル（浩一）击坠 2.ゴーオクサー（杏奈）击坠（我方第2回合）

自称MR・总统的神秘人在显示器的另一旁，准备用脑波分析装置探出博士闭口不言的秘密。回到JUDA一边，大量拟态兽出现在街道上，同时因剑的乱入，导致ミラ的ネオオクサー严重损坏而被迫退下战线。



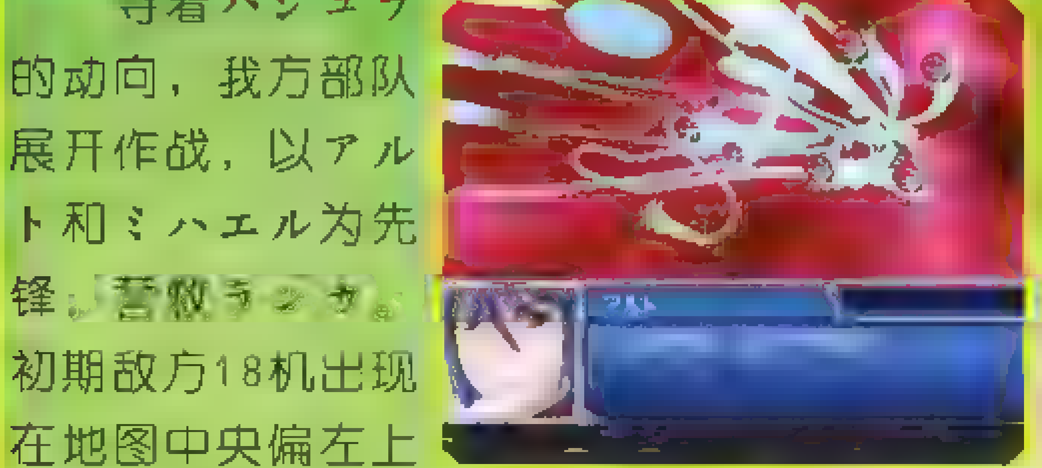
初期ゴーダンナー无法行动，第二回合杏奈驾驶ゴーオクサー出现，第三回合ゴーダンナー可以恢复行动，但不能进行合体。注意拟态兽13号攻击带EN吸收，单机冲入敌阵可能会被吸得一点都不剩，应适时补给。后排的PU单位HP大多较厚，SU单位不宜过于上前。注意剑驾驶的ブレイドガイナー会在9000血以下时带上コスモダイバー一同撤退，要获得更多奖励，就应先解决コスモダイバー，再给与重击秒杀ブレイドガイナー，击坠ブレイドガイナー可获得技能见切。本话完结后两路线角色集合。

第10话

铳口の先には（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭 2.[illegible]ト机与敌方战舰邻接（敌方增援后）
失败条件	1.我方战舰被击沉，VF-25F（アルト）被击坠，VF-25G（ミハエル）被击坠 2.敌方战舰被击沉（敌方增援后）

寻着バジュラ的动向，我方部队展开作战，以アルト和ミハエル为先锋，营救ランカ。初期敌方18机出现在地图中央偏左上位置，我方出现在地图四点位置。主角机和マジンガーZ并不擅长海战，利用母舰搭载它们迅速到达中央陆地。在中央陆地上合理利用我方护援攻击和护援防御，将敌方单位减少至9架时，敌方增援出现在地图左上角，一共15架。继续以陆地为主要阵地，可以让两台电磁侠打头阵，各远程射击机体在后方各予敌方攻击。主角机在陆地上使用近距离武器配合ゼクス的远距离武器可以轻松解决敌军蝼蚁，快速解决除敌方母舰外的所有敌军后，让アルト与敌方战舰邻接触发剧情。此时不可击坠敌方母舰，再过一个回合，アルト救出ランカ，最后解决掉敌方母舰后本话结束。



第11话

战いの「序」

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉，EVA初号机（シンジ）被击坠，ラインバレル（浩一）被击坠

第4使徒入侵新东京，五十岚带领的自卫队再次打酱油，即使受到N2地雷的攻击，第二使徒依然上常活动。NERV派出真嗣（シンジ）驾驶初号机上前迎敌。



由于第四使徒的AT力场太硬，HP高、攻击力高，初号机以外的机体目前就不去碰他了，第二回合邪魔大王国派出大量杂兵。当阿磨疏的大火焰偶HP降至1W以下时间触发剧情，オオト担当大空魔龙的驼手。清除第四使徒以外的敌机后，如今我方气力已经相当高，用各种合体攻击和必杀技对第4使徒进行围攻吧。第4使徒HP降至0时触发剧情，初号机暴走并将其消灭。

第12话

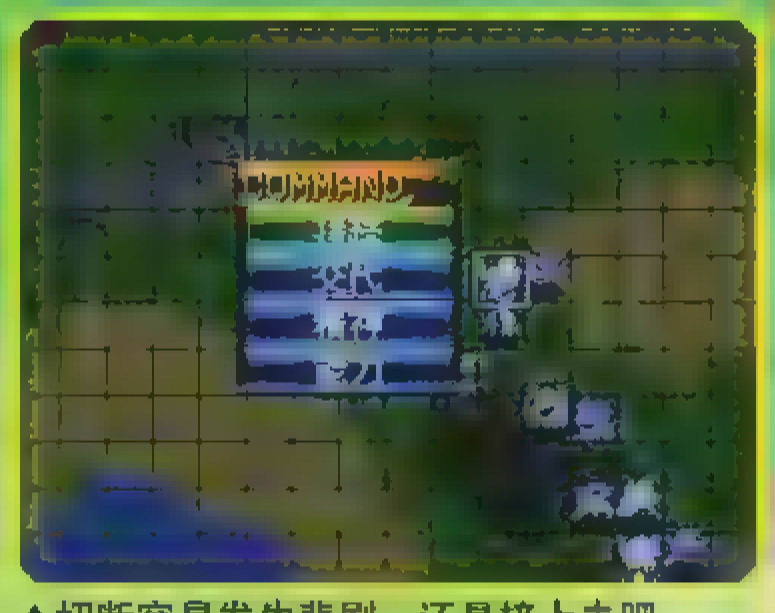
放课后の来访者

胜利条件	1.敌方全灭 2.[illegible]被击坠（我方第3回合）
失败条件	1.ダンクーガノヴァ被击坠 2.ダンクーガノヴァ受到攻击、我方战舰被击沉；森次、山下、美海被击坠 3.EVA初号机[illegible]被击坠

悠与ハルノ上驾驶斯托雷巴多追赶掳走博士的神秘部队，期间被MR・总统的新型敌机击退。另一边，加藤机关的首领加藤久尚突然在JUDA基地员宿舍出现，与浩一对话离开后，联合军基地遭到加藤机关的袭击。

初期只有一台ダンクーガノヴァ，到第三

回合ダンクーガノヴァ因触发剧情只剩下10点HP且无法移动，若受到攻击则宣告失败。幸好我军增援出现，应立即将我方机体推上前进行掩护。



▲切断容易发生悲剧，还是接上去吧。

消灭一定数量敌人后会触发剧情，这时上下机只剩下10点HP，同时初号机增援与上下组成小队，期间尽量不要切断初号机的电缆了，反正本话他也难以担当主力，应避免EN降至0时强制GAME OVER。另外要注意最右下角的グラン・ネイドル会使用地图炮，尽量避免包围战术。将其消灭后本话结束。

第13话

战斗う理由

胜利条件	1.第五使徒击坠 2.敌方全灭（我方第2回合） [illegible]（悠）HP30%以下（我方第4回合） 4.敌方全灭（击坠使徒后）
失败条件	1.我方战舰被击沉，EVA初号机[illegible]EVA零号机[illegible] [illegible]被击坠 [illegible]（悠）被击坠

第五使徒入侵第三新东京市，初号机与零号机上前迎击。打法与第11话相似，第二回合被拟态兽寄生的机动战士敌军会前来增援，利用这些援军增加气力后再集中攻击第五使徒，但要注意后方的ザムザザー会使用地图武器。第五使徒攻击虽然只有一招，但命中和攻击都相当高，尽量防御应对。第五使徒HP降至0时会触发剧情，同样由初号机解决，之后初号机也同时退出战斗。

第三回合悠的ストレイバードド突然出现，并攻击一鹰要求交出ラッシュバード，将其HP降至30%以下后触发剧情，在众人的鼓励与帮助下一鹰成功将其击退。

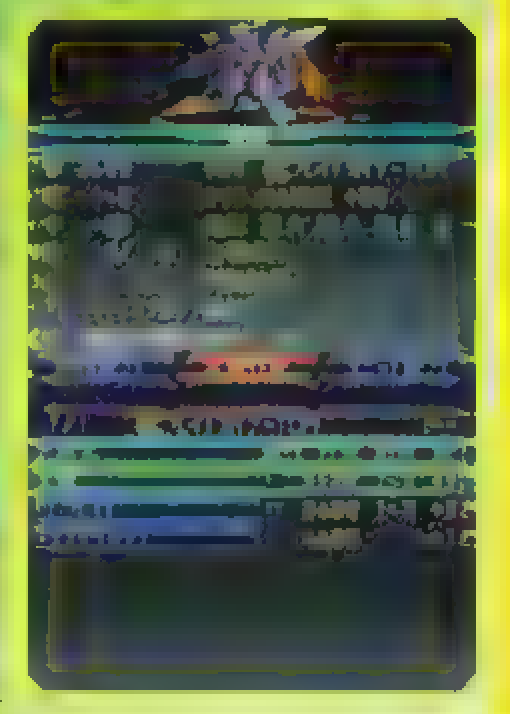


第14话

真夜中の死斗

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉，[illegible]（静流）被击坠[illegible]（杏奈）被击坠[illegible]被击坠（击坠拟态兽18号后） [illegible]TDM([illegible])被击坠（击退[illegible]TDM后）

城市突然出现拟态兽群，LOTUS众人立即出击，拟态兽群的HP普遍较高，部分还带各种特殊效果，主力机体进入敌群时，推荐与带免疫特殊效果的搭档（例如ボス等）组队。消灭一定敌机后地图右上方会出现新的增援，剑和ルウ再次出现，当拟态兽18号HP降至0时触发剧情，剑与ルウ驾驶机体合体为ブレイドガイナーTDM，剑暴走并攻击杏奈，静流为掩护杏奈而重伤，最终ゴオ再次驾驶ゴーダンナー。ブレイドガイナーTDM的能力非常高，多开不屈和必闪来耗光他的HP吧，其HP降至0时再次触发剧情，这时杏奈与ゴオ两夫妇再次驾驶合体为ゴーダンナーTDM，使出必杀技击退ブレイドガイナーTDM。



第15话

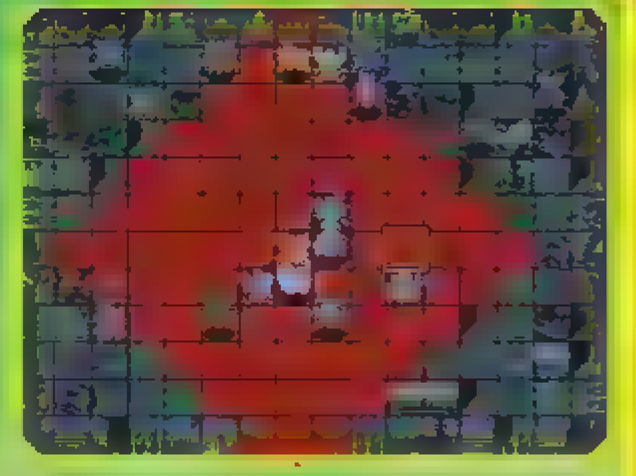
仆たちの行方（分支A）

胜利条件	[illegible]HP10%以下 2.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉，[illegible]被击坠 [illegible]被击坠（我方第3回合或攻击ステラ）

ZAFT发出求救信号，欧亚大陆中央被联合军入侵，如今已经三个都市遭到破坏，市面残破不堪。

ステラ的デストロイガンダム一旦受到攻击就会触发剧情，这时我军要同时保护上方的アークエンジェル战舰与フリーダムガンダム，幸好フリーダムガンダム每回合都会使用集中，而アークエンジェル则会使用铁壁，两者都不用太担心。战场上两台デストロイガンダム攻击都是相当高，而且地图炮范围极广，不要将过多机体聚集在其攻击范围。将デストロイガンダム（ス

テラ）HP降低至10％以下就会触发剧情，シン成功救出ステラ并退出战线（话说与原作完全相反了……）。最后全灭敌人完成本话。



▲珍惜生命，请远离デストロイガンダム……

第15话

里切りの苍（分支B）

胜利条件	1.[illegible] 2.敌方全灭（我方第2回合） 3.大空魔龙到达指定地点（击坠桐山）
失败条件	1.任一我方机体被击坠 2.我方战舰被击沉[illegible]（浩一）被击坠（我方第4回合） 3.向敌方进攻（击坠桐山后）

LOUTS一行人赶回JUDA基地，正在准备防御措施时，意想不到的，森次对JUDA基地社长举枪相向，不能接受森次叛变这一事实的浩一驾驶机体追赶森次而出。初期只有浩一和森次两人对峙，在气力不够的情况下，和对方硬碰硬并不是一个好选择。第二回合，道明寺协三架机体登场，主角机也作为我方增援出现。第三回合，敌方大部队出现在地图四点钟位置，是已经见过多次的加藤机关。第四话，我方母舰会在地图左上角增援，此时可以开始同敌军展开正面交战了。击坠森次会触发剧情，敌方全灭后桐山协八架机体出现，而此时大空魔龙不可移动。解决掉桐山后，在地图的上方和右方出现敌方增援，与此同时，大空魔龙可以移动，目标则是地图右上角的指定区域。我方其他机体在逃脱过程中要做的是为大空魔龙吸引火力并且阻挡敌军对它造成的包围，切忌不可对敌军开火，否则直接游戏结束。



▲撤退过程不可对敌方进行攻击。

第15话

介入（分支A）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	2.我方战舰被击沉[illegible]イクサ—1被击坠

ミネルバ舰受到上级命令要求击坠アークエンジェル舰，混乱之下突然有敌机从暗中开火，幸好キラ挺身掩护シン；这时イクサ2率领的クトゥルフ军再度向我方展开攻击。

和上一话相同，アークエンジェル及其成员依然无法由我方控制。可以适当分派单位到右边削减兵力，顺便赚点经验。小兵均为ディロスθ，HP7100不算低，至于イクサ—2同样以イクサ—1为首要攻击目标，其命中和回避率都极高，等清除一定小兵，气力充足后开精神慢慢解决。イクサ—2的HP降至0后触发剧情，两个イクサ都变成机器人状态，按照相同方法将其击坠。清除所有敌兵后，ミネルバ突然将向アークエンジェル开火，アークエンジェル不知所踪。本话完成后两条路线的角色全部回归。

第16话

JUDA夺还作战（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉[illegible]（浩一）被击坠

森次的叛变对我军造成相当大的影响，然而战争还没有结束，迅速振作起来的战士们决定夺回被占领的JUDA基地。本话开始我方部队就出现在地图下方，而正上方则是占领了JUDA基地的加藤机关部队。由于敌方有着机体数量上的优势，建议让有自我恢复能力的初号机和浩一顶在最前面，让ゼクス和主角机在后方给予火力支援，再配合上加血机体，解决敌军不会有太大问题，如果之前对剑儿的培养和改造还不错的话，那么这一话会变得更为简单。当初期敌人减少至九架时，敌方增援九机出现在地图下方。继续消灭敌军至九架时，敌军再次增援九机于地图下方。再将敌军数目减至九台时，又增援九台机体，同时桐山在地图上方出现。将桐山HP减至10000以下后，发生剧情，我方夺还作战成功，并且增援三人。最后击坠桐山，过关后道明寺驾驶迅雷加入我军。



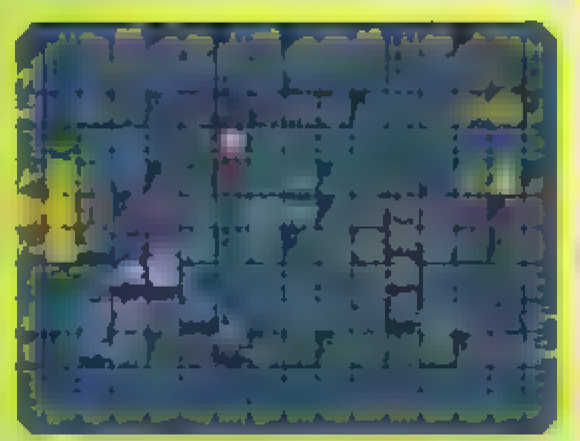
第17话

托された希望

胜利条件 1.敌方全灭
2.2回合内EVA初号机（[illegible]）免受攻击
失败条件 1.我方战舰被击沉
2.EVA初号机（[illegible]）受到攻击、EVA零号机（[illegible]）被击坠

第6使徒袭击新东京，迎击的初号机惨遭落败。事后NERV拟定作战计划，让零号机与初号机合力使用阳电子炮在其射程外进行攻击，我方需要为其争取准备时间。

第6使徒的左右分别有大量拟态兽机动战士，在他们向第6使徒前进时多消灭一点以蓄积气力，然后再集中攻击第6使徒。第二回合ブレイドガイナーTDM会以友军单位出场。第6使徒带AT力场就不用多说了，虽然不会主动移动，但会对射程内的机体进行无差别攻击，射程达10的高威力射击和地图武器要多多留意，负责攻击第6使徒的机体推荐常备必闪和不屈。第四回合初号机和零号机出现在地图下方，同时下方左右两侧各出现新的敌军，我们要在两回合内保护初号机免受攻击，因此之前要留点机体驻守在下方。两回合后或连续击坠第6使徒两次都会触发剧情，阳电子炮成功击中第6使徒的核心并将其消灭，本话结束。


▲保持相隔5射程向两边散开，不然就等着挨地图炮吧。

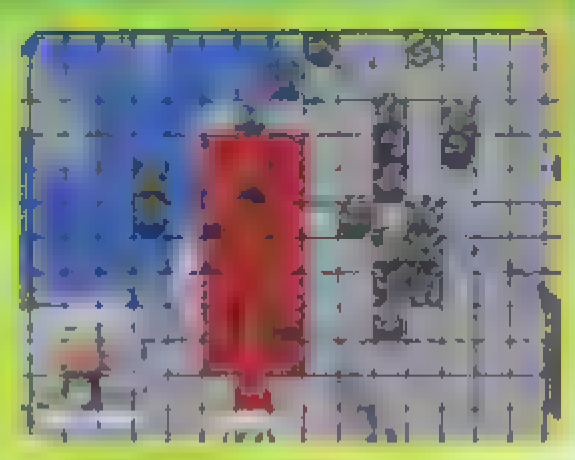
第18话

夺还への想い

胜利条件 1.敌方全灭
失败条件 1.我方战舰被击沉、[illegible]（剑儿）[illegible]
[illegible]（剑儿）被击坠(破琉霸出现后)

ハニワ幻神军团为得到铜铎的力量，攻击ビルド基地以引出钢铁ジーグ。

击败任何一只BOSS驾驶的大火焰偶都会触发剧情，同时敌方掳走つばき撤退，此前可以借助MAP武器（地图炮）一次扫死3只BOSS。这时破琉霸


▲嘿嘿，一个地图炮，3个BOOS逃不掉。

再次出现，但只有9700血，完全不够成威胁，让剑儿开启集中去把他干掉后与剑儿一同离开。当一鹰追上剑儿的时候遇上了悠，两人再次展开战斗，当ラッシュバードHP被打剩1时，アリス想起博士喜欢的某个英雄节目，利用其相似的原理，改变空间构造，从亚空间吸收巨大的纯净能量到ラッシュバード的双手再射向，再次成功击退ストレイバード。但与此同时アリス陷入昏迷。

第19话

强袭、阿苏

胜利条件 1.敌方全灭
失败条件 1.[illegible]（剑儿）被击坠
2.我方战舰被击沉、[illegible]（铡生）被击坠(我方第2回合)

为救つばき，剑儿与破琉霸朝着妃魅祸所在的阿苏地底前进，LOTUS众人迅速前往支援。

开始不要让钢铁ジーグ过于上前，退后等待第二回合我方大部队增援后再展开进攻。敌方除大火焰偶HP较高外，其余威胁不大。当七鬼马的大火焰偶HP降至0时触发剧情，钢铁ジーグ与破琉霸使出合体攻击将其击退。这时妃魅祸利用つばき引出铜铎力量，钢铁ジーグ无法行动，同时上方出现新的敌军。下回合钢铁ジーグ因被夺走铜铎分体成雷钢马，这时镜突然出现，现出其真正身分——多卦流后，上前追击妃魅祸。之后左下出现大批增援，消灭上方援军后，地图下方又有一批增援。此时战舰到达左下的指定地点即可完成任务，由于没有时间限制，有信心的玩家可以全灭敌军以完成本话。最终剑儿救出つばき，LOTUS众人成功逃离阿苏地底，并且发现在50年前消失的上代钢铁ジーグ——司马宙。



第20话

舞い降りる天使たち（分支A）

胜利条件 1.敌方全灭
失败条件 1.[illegible]（[illegible]）被击坠
2.我方战舰被击沉、[illegible]被击坠（我方第2回合）



▲ガンダムヘビーアームズ这种地图炮是最麻烦的。

デュランダル议长邀请LOTUS数名成员前往支援ミネルバ号攻击进攻联合军的ヘブンズ基地。上当ZAFT军不敌联合军时，ヒイロ驾驶ウィングガンダムゼロ突然出现。

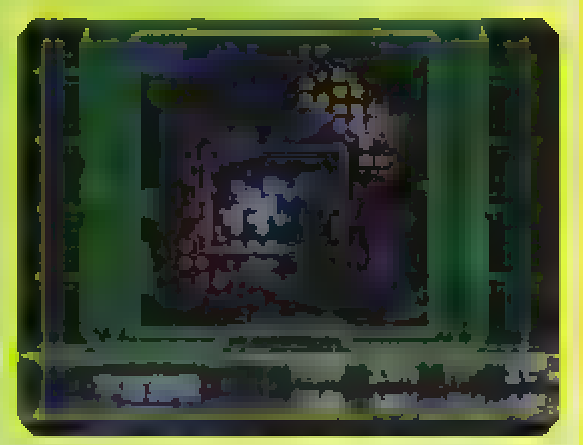
ヒイロ第一回合使用集中应付一下小兵等待第二回合友军的增援吧。由于我军部队在海面出击，无法飞行的单位可借助战舰加快移动速度。注意如图ガンダムヘビーアームズ的地图炮范围，不要让队伍过于集中在一点。ザムザザー靠近时也要一回合内解决，否则下回合有可能又是一波地图炮。消灭一定敌人后地图左边出现大批援军，其中还有5台デストロイガンダム，只派一组主力机体直接进入敌方中心反而比较安全。击退ステイング驾驶的デストロイガンダム后触发剧情，ヒイロ离开战场。之后再消灭剩余的敌人完成本话。

第20话

未知との接触（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉、VF-25F（アルト）[illegible] VB-6 [illegible] 被击坠 2.[illegible]3击坠

追击妃魅祸来至宇宙的我方部队猜测妃魅祸可能会逃至古代宇宙船。另外经过试验发现，ランカ的歌声有着某种神秘的力量，能够对未知生物バジュラ造成影响。结束我方回合时，ブレラ会使用加速和集中冲在最前面，他可以帮我军吸引几乎所有火力并且将敌机打残。第二回合ランカ开始唱歌，敌人气力减至50并且反击不能，这里要注意，使用カナリア行动结束后，敌方特殊效果消失，利用这个机会可以解决不少敌人。第三回合，クトゥルフ军16机在地图右上方出现对我方呈包夹势态。配合ブレラ的火力吸引，建议先解决掉左下角敌人，适时使用补给机体恢复EN和弹药，难度不大，至于右上袭来的敌人，イクサー1完全可以一夫当关。右上敌人数目减至八台时，发生剧情，イクサー3加入，之后消灭敌人清屏过关。



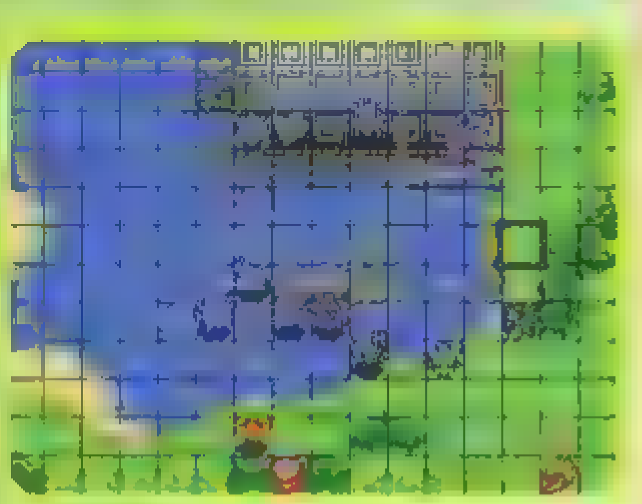
▲第三回合クトゥルフ出现将我军包夹。

第21话

ダンナーベース危机一发（分支A）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉，敌方到达据点，ネオ[illegible]被击坠

大量拟态兽袭击ダンナ　ベ　ス，敌方角色一旦进入黄色标记的据点区域就会GAME OVER，由于四周环海，不能飞行的主力机体（如ラッシュバード）最好和一台能飞行的机体组成一队，否则行动会非常吃亏。首先要阻止下面的敌兵靠近，派出几台移动力较高的机体上前，走得慢的就留着包围据点，等待下一批敌兵的到来；优先攻击敌兵小队中的飞行兽，能有效降低敌方部队的移动速度。消灭一定敌兵触发剧情，左边出现大批新敌兵，ネオオクサー为保护基地被击坠，同时ミラ为拯救静流使用被赋予的特别生命能量，之后静流和光司同时前来增援，光司的机体更进行了强化。新援军中的トロイの木马HP高达5W，幸好命中不高，费几个回合就可以耗光他的HP，消灭所有敌兵后完成本话。

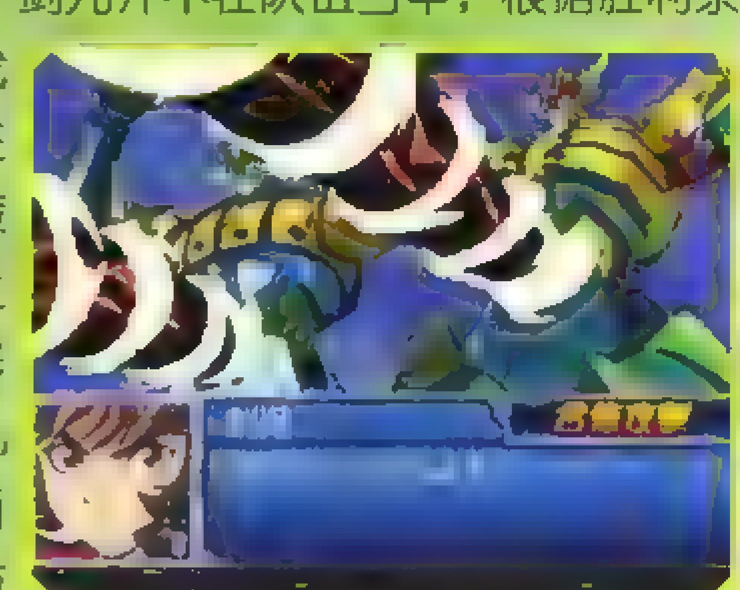


第21话

ラングーン复活：铜铎を取り戻せ（分支B）

胜利条件	1.[illegible]到达指定地点 2.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉 2.磁伟俱（磁伟俱）被击坠（[illegible]到达指定地点后取消）

正如猜测中的一样，妃魅祸前往古代宇宙船ラングーン并在此展开活动，剑儿决定夺回铜铎并摧毁妃魅祸的野心。初期敌我双方在地图上下方正面对峙，剑儿并不在队伍当中，根据胜利条件，本话我军要采取主动进攻的策略。建议让可以自我修复的造一机打头阵，而这一话我方有许多机动性高的机体可以在后方给予良好的火



力支援，由于分流以后主力伤害输出不在队伍当中，面对六架皮糙肉厚的大火焰偶稍显吃力，不过也只是时间问题而已。这里建议先以达成胜利条件为优先，因为三个BOSS不会逃跑，待增援出现伤害输出提高后解决不迟。达成初期胜利条件后，敌方部队在地图左上和右上增援，同时剑儿和宙增援我军。敌军虽然增加24机，不过都是小喽罗，在剑儿和宙面前毫无威胁可言，全部解决后，本话结束。

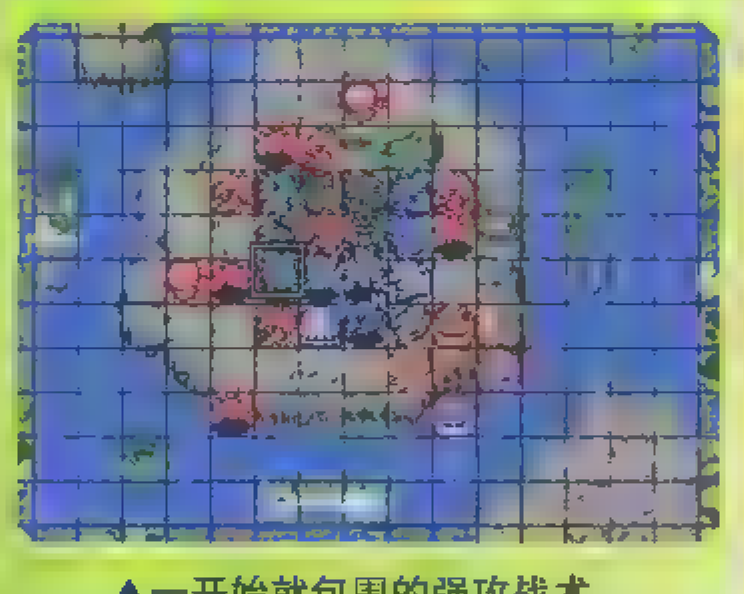
第22话

ハート・ブレイク（分支A）

胜利条件	1.超拟态兽被击坠 2.[illegible]HP10%以下 3.超拟态兽被击坠
失败条件	1.我方战舰被击沉，[illegible]（杏奈）[illegible]、EVA初号机[illegible]EVA零号机[illegible]被击坠 2.[illegible]TDM被击坠 3.[illegible]被击坠 4.[illegible]被击坠(超拟态兽HP50%以下)

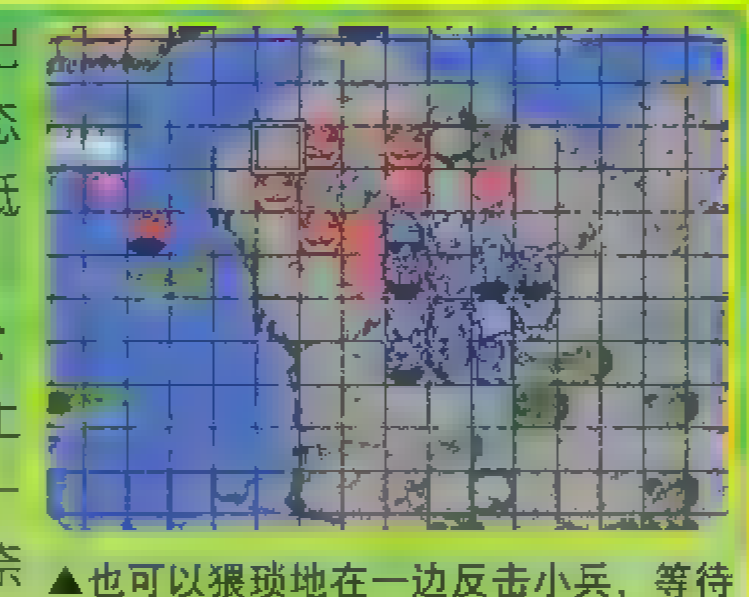
《神魂合体》路线的最终决战，部分杂兵的特殊效果比较麻烦，主力机体推荐与特殊效果无效的机体组队。本关难点在于清除一定数量小兵或超拟态兽HP降至0时，超拟态兽会回复一定HP并使用全屏攻击，这时除两台EVA、ゴーダンナ−TDM以及NPC友军的ブレイドガイナー与セレブレイダー外其余机体无法移动。为避免落单和无法输出的尴尬，开始可以让超级系机体包围BOSS超拟态兽负责吸引火力和输出，旁边跟上修理机体，哪怕无法移动也照样可以揍BOSS。你也可以把机体堆在右下角等待剧情触发，这样可能更加轻松。

ブレイドガイナー、セレブレイダー出场的3回合后、该两机被击坠或BOSS的HP降至0时都可以触发剧情，BOSS回复所有HP，ブレイドガイナ−TDM为阻止超拟态兽被击坠，ゴオ因过于悲愤而暴走，ゴーダンナーTDM也强制分体，这时我方机体可以再次移动了，需要将ゴーダンナー的HP降至10%以下且不能击坠。ゴーダンナ−HP50%



▲一开始就包围的强攻战术。

以下时右下出现新的拟态兽。成功降低ゴーダンナ的HP后，ミラ上前停止ゴーダンナー的行动，否则成功让ゴオ回复理智，ゴーオクサ−与ゴーダンナ−合体成ゴーダンナ−TDM，攻击BOSS至其HP50%以下，ルウ驾驶的セレブレイダ−会重新出现，特别注意BOOS的30发近距离武器用完后会使用地图炮，留下防御能力较高和主要输出的机体在附近，其余机体在外围负责支援。再一次击坠BOOS就能完成漫长的本话了，ルウ也带着セレブレイダ正式加入我方。



▲也可以猥琐地在一边反击小兵，等待剧情触发。

第22话

怨念を貫く魂の刃（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭 2.将剑儿HP减至10%以下 3.击坠荒之皇
失败条件	1.我方战舰被击沉，钢铁[illegible]（剑儿）被击坠，琉伟俱（琉伟俱）被击坠，[illegible]（[illegible]）被击坠

妃魅祸终于在大铜铎之中注入了怨根、恐惧等等人类的负面精神，借此大幅增强了力量，而渴望和平和人类幸福的战士们当仁不让地要阻止妃魅祸对地球的破坏。敌人占据地图左上一角，初期就有36机，我方部队出现在地图右下角讨伐妃魅祸。由于数量上的差距，建议玩家在地图中央位置打阵地战，合理利用护援攻击和护援防御可以事半功倍，打掉初期杂兵的同时来提高机师气力。敌方全灭之后，荒之皇出现，对其发动攻击后，触发剧情，剑儿暴走，之后要做的是将剑儿的HP减至10%以下，活用必闪、不屈、必中，一个回合便可达成胜利条件。最后荒之皇出现，现在所有精神、必杀技都可以一起用上了，HP10W也是不够看的。解决后过关。激战之后，剑儿成功地消灭了大铜铎和妃魅祸。



▲剑儿暴走。

第23话

战士たちの邂逅

胜利条件　1.敌方全灭

失败条件　1.イクサー3被击坠

　　　　　2.EVA2号机（[illegible]）被击坠



两条分支再次回归，本话要阻止第7使徒入侵新东京。第7使徒同样有AT力场，多用超级系进行攻击吧，另外要小心以他为中心的5射程地图炮；其HP50%以下会回复所有HP，同时EVA2号机、ガンダムデスサイズヘル、トーラス会前来支援。下一回合イクサー3被掳走，第7使徒HP降至0时触发剧情，イクサー3在绪的帮助下摆脱ビグロ重新出现。这时又方出现敌军增援，同时第7使徒被EVA2号机帅气地击坠。 新增的敌军对我方完全不构成威胁，其中的BOSSアトロス防御力比较低，开必中两个大招就能秒杀。连续耗光两条HP后触发剧情，イクサー3为保护绪而受伤，アトロス撤退，再清除剩下的敌兵完成本话。之后游戏会开启全体机10段改造。

第24话

大いなる力;空を切り裂く时…

胜利条件　1.敌方全灭

失败条件　1.任一我方机体被击坠

　　　　　2.我方战舰被击沉[illegible]被击坠（我方第2回合）

失去核心的ダリウス界正在崩溃，ガリス众人追赶ブロイスト的军队以夺回ダリウス核心。第2回合我方大部队就会前来增援，初期配置的四台机往后退即可。本话敌军HP大多较厚，未必都能一击秒杀，尤其后面的四天王ガレアン足够我们打一阵子，可以让主力机体与带バリア的机体组队增强防御能力。留意BOSS带有降低攻击和运动性的武器，以及前方范围的地图炮。耗光其HP后出发剧情，一鹰与アリス合力使出之前的必杀技デイメンションストーム限制BOSS的再生，然后カイキンク使出新必杀技真黑龙ハイドロブレイザ 击退ブロイスト。



第25话

话悲剧も叹きも终われせる神

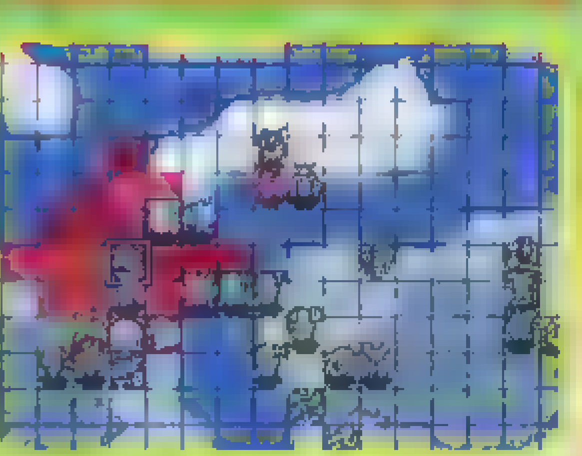
胜利条件　1.敌方全灭

　　　　　2.[illegible]被击坠（击坠任意[illegible]）

　　　　　3.[illegible]（ブロイスト）被击坠

失败条件　1.我方战舰被击沉[illegible]被击坠

正当LOTUS众人与ダリウス17世以及タイヤ父亲世相遇时，突然遭到ブロイスト军队的袭击，ダリウス17世被身为女儿的ブロイスト错手杀死，ブロイスト愤怒之下要将让所有人陪葬。



▲ファイナルドボルザーク的地图炮范围。

敌方初期配置与23话差不多，当击倒四台ガレアン其中之一时触发剧情，ガレアン在ファイナルドボルザーク的力量下无限再生，因此不要在他们身上耗费过多时间，他们大多攻击战舰和等级较高的机体，旁边配合修理机适时回复HP即可。清除一定敌兵后会分别出现3批增援，都是给玩家送钱送经验的料，威胁不大。ファイナルドボルザーク的地图炮射程远、范围广，大部队要与他保持好距离。

击败ファイナルドボルザーク后所有敌兵全部跟随毁灭，但换来的更强的キングダリウス，キルジャガー也因保护大空魔龙而被击坠。キングダリウス的HP过10W，一个回合内未必能解决问题，这时可以用四台主力包围他，其余机体全部散开，避免复数单位进入他的直线地图炮射程，真实系机体随时有被地图炮秒杀的可能。耗光其HP后进入《大空魔龙》的最后剧情，ガイキング使出最终一击摧毁キングダリウス。

第26话

それぞれの愿い

胜利条件　1.敌方全灭

失败条件　1.我方战舰被击沉、イクサー3被击坠、[illegible]（渚一[illegible]）被击坠、[illegible]（矢岛）被击坠

矢岛在之前的袭击事件被加藤久尚所救，并成为因子驾驶アバレシオン，同时为追击イクサー3，クトゥルフ军又再次袭击JUDA总部。第



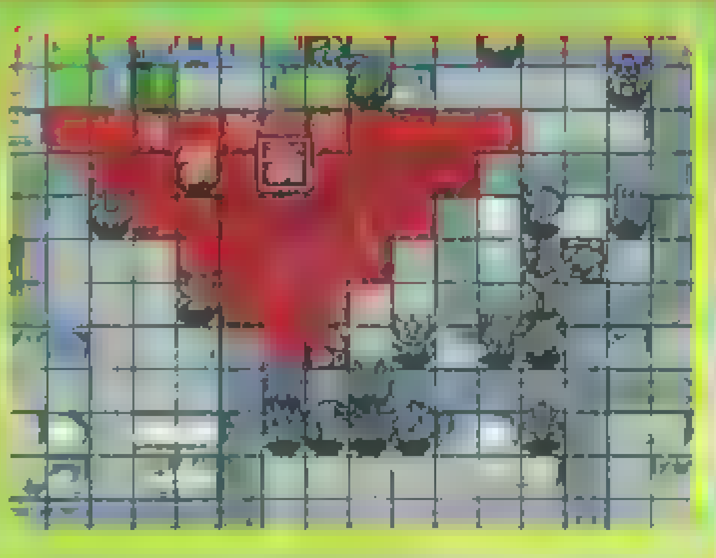
二回合アトロス出现，将其击退后绪被掳走。随后加藤机关的敌军会从上方增援。王当矢岛的アバレシオン准备离开战区时，浩一追了上去，并击坠了挡在路上的デミトリー，泽渡愤怒之下气力全满，同时使用了集中和铁壁，遭遇其攻击时最好选择防御。当主力机体进入加藤机关的敌兵群时单位之间尽量不要靠在一起，否则会被4个BOSS使用COMBO武器。

第27话

战うべき敌

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉，[illegible]
	[illegible]击坠
	[illegible]被击
	坠（我方第2回合）
	[illegible]（我方第4回合）
	[illegible]击坠（我方第5回合）

LOTUS协助ミネルバ进入奥布海域捉拿ジブリール，第二回合ウィングガンダムゼロ和ガンダムヘビーアームズ分别作为我敌双方的增援。第四回合敌方出现新援军，而カガリ则驾驶アカツキ前来支援我方。第5回合アークエンジェル和キラ驾驶的ストライクフリーダムガンダム增援，カガリ与刚恢复记忆的ムウ一同撤退，而アスラン则从那老旧的扎古更换为∞ジャスティスガンダム。本关基本是在卖弄剧情，前半的敌军都是一些老面孔，除了留意ガンダムヘビーアームズ的地图炮，以及第五回合增援的デストロイガンダム即可。再清除一定敌兵后ジブリール乘坐飞行船逃跑，右上方出现不明敌军，比起之前的杂兵要强不少，其中有一台类似ストレイバード与ラッシュバード的神秘新机体，这时悠的ストレイバード再次出现，不过这次是以中立角色为我方做支援。击倒后触发剧情，新机体在キラ和アスラン的合体攻击下灰飞烟灭。



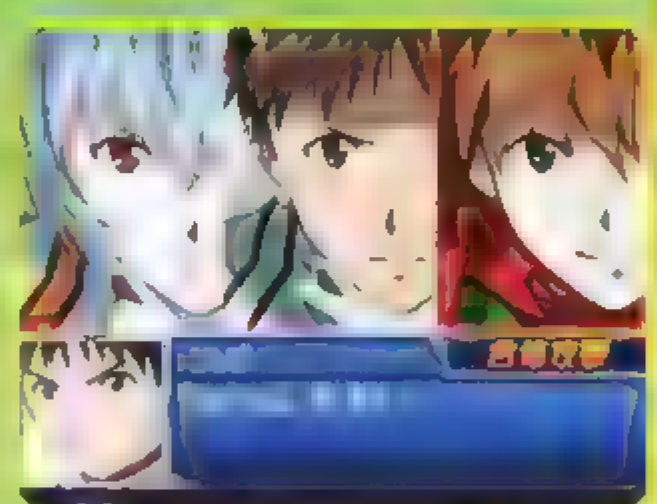
▲キラ刚上场就这景象，除了表演还能是什么……

第28话

破られた约束

胜利条件	1.EVA到达预测降落点
失败条件	1.我方战舰被击沉，任何一台EVA被击坠
	2.三回合内未能到达预测降落点

第8使徒企图从大气圈撞击NERV总部，EVA各机需要前往预测降落点迎击第8使徒，但降落点突然前出现大批クトゥルフ军。



路上有新敌兵レギュラスα，HP28000，还带バリア特性，需要重点清除；由于EVA有AT力场，其余敌兵根本无法伤其分毫。敌方全灭或其中一台EVA到达降落点后，着落点会改变到左下方，同时出现敌方增援，并且要在三回合内到达地点。可以预先在第一降落点准备战舰，等第二降落点出现后载上EVA一同前往。再次敌方全灭或到达降落点时，3台EVA成功阻止第8使徒的攻击，并使用合体攻击消灭前来偷袭的クトゥルフ敌机。

第29话

トライアングラー（分支A）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方全灭
	2.VF-25G [illegible]被击坠
	（我方第2回合
	3.我方全灭

幼种バジュラ在ランカ演唱时入侵宇宙殖民船，LOTUS与S.M.S众人一同上前迎击，期间クラン更向ミシェル上演告白戏。第二回合由于ランカ的情绪波动，更多的幼种バジュラ出现在城市中，这时VF小队也赶来现场增援。这些幼种バジュラ只有4500HP，即使现在我方人数不多，也能轻松应付。消灭所有幼种バジュラ触发剧情，新一批幼种バジュラ包围我方，而ミシェル的VF 25G为了保护クラン而牺牲。将剩下这批幼种バジュラ清理干净后结束本话。另外要想ミシェル不死，在本话让ミシェル击坠8机以上即可。



第29话

神兽觉醒（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉、[illegible]（浩一）被击坠、ダンクーガノヴァ（葵）被击坠（R-ダイガン被击坠后取消）

各方面敌人的暂时沉寂使纷争的世界回到了日常的生活，但是战争还没有结束，战士们警戒着敌人的动向，展开分头行动。这时加藤机关出现在了我军面前，而R ダイガン也出现在敌人的队伍当中。敌方部队在数量上有着相当的优势，而此时我军部队中既无剑儿也没有电磁侠，在伤害输出上会稍微欠缺一些。R-ダイガン会主动出击，由于HP不是很高，而且3级的COMBO武器对我方也是一个威胁，建议优先击破，之后会触发剧情。继续消灭敌人至23台时，再次触发剧情，同时矢岛作为增援登场。敌军中有不少杂兵装备有电磁迷彩，一定程度上会减慢玩家完成本话的速度。之后，只要解决全部杂兵和BOSS就可以了。



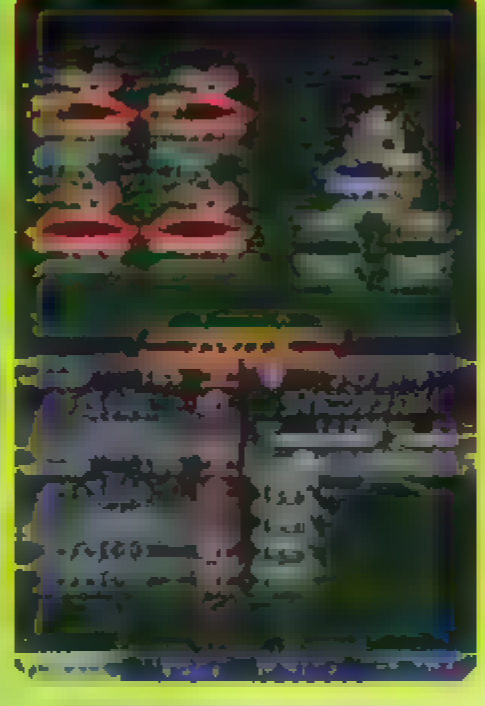
▲矢岛作为增援登场。

第30话

リトルクイーン・リトルシス（分支A）

胜利条件	1.在8回合内保护ランカ
失败条件	1.バジュラ到达目的地、VF-25F（アルト）、イクサー3被击坠

任务目的很简单，8回合内避免バジュラ进入黄色标记的舞台范围即可完成。我方有ブレラ的VF 27强力支援，但无法控制。尽量往各方向派出移动力较高的机体进行迎击，中间配置VB-6这类近距离射击机体，防止バジュラ漏进据点；适当地将部分近战单位拆分成SU单位，利用COMBO武器可以攻击更多敌机。这群大中小バジュラ本身不难应付，但其数量每当达到12只以下时就会出现增援，注意控制数量。第5回合有段小插曲，イクサー2出现并攻击イクサー3，危急之际，曾为敌人的アトロス突然作为我方击退イクサー2，然后与イクサー3退出战场。8回合过后アルト带上ランカ与众人离开アイランド3，并将アイランド3引爆消灭被ランカ歌声吸引而来的バジュラ群。



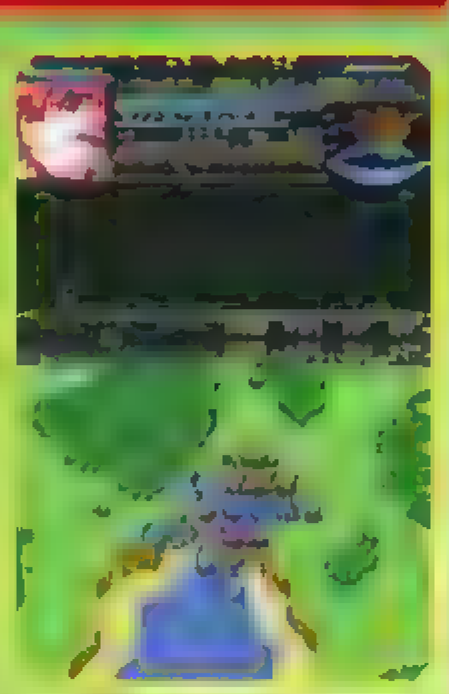
▲源源不绝的バジュラ。

第30话

极限への进化（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉、[illegible]（葵）被击坠 2.R-[illegible]（[illegible]）被击坠（右上敌机增援后）

正在基地内了解各种奇怪现象和谜一般机体时，基地遭到了来自イクサ 2的袭击。イクサー2和14台敌机出现在左上角位置，紧接着第二回合，桐山协14架机体出现在地图6点位置，对玩家形成包夹。不过我方占据着基地的天然条件。建议玩家将机体尽可能地移至基地内部和对方打阵地战。左上敌人步调比较一致，会主动进攻，而由于他们都相对集中，在我方回合时，他们的护援防御会比较麻烦，所以建议玩家排好阵形，在敌方行动回合中将他们击破，这样效率会高很多。左上方敌人消灭至8架时，地图右上方出现敌增援并触发剧情，R-ダイガン加入。另外当桐山开始主动出击时要小心他的COMBO武器。击破右上五架机体后他们会自动恢复，击破任意一台五次或全部击破一次后发生剧情。之后能够全部击毁了，连同BOSS一起解决后，本话结束。



▲断空我合体后可以将这四台机体击破。

第31话

星间飞行へ……（分支A）

胜利条件	1.我方机体到达目的地 2.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉、[illegible]V、[illegible]ルテスV击坠

众人得知三岛的阴谋后，S.M.S决定脱离边境船团，如今遭到新统合军的围捕。这些VF-171命中和回避都较高，不过防御很低，开个集中或者和バリア机组队冲进去吧，到达

目的地或者清场后，MR · 总统的新机型部队就会出现，与这批敌军交火的下一回合触发剧情，虽然这些机体已经分析完我方之前的数据，但LOTUS众人也是在不断成长的，这时ヨン · バイラーV和ボルテスV分别学会新的必杀技和两机的合体攻击。击退インペリアルヴァレイ后完成本话。



第31话

鬼を食らうモノ（分支B）

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.[illegible]（山下）被击坠 2.任一我方机体被击坠（我方5人增援后，大部队赶到后取消） 3.我方战舰被击沉；[illegible]（浩一）被击坠；[illegible]（美海）被击坠

山下原因不明地擅自行动，使一行人一时间乱成一团。开始我方只有山下一台机体，不要和森次硬碰硬，第二回合，我方增援5机，击坠森次后发现他会无限复活，要小心他的COMBO武器，尽量不要邻近站位。两个回合后发生剧情，甲儿无法移动。此时，敌军已经走到身边了，玩家尽量多做防御和回避，实在不行就用S/L吧。一个回合后，发生剧情对话，之后マジンカイザー和グレートマジンガー（真）登场，玩家可以利用他们的优势在这收拾不少杂兵，再过一个回合，我方大部队终于赶到。玩家这时只需要清理敌人就行了，击毁宗美后会触发剧情，剧情之后解决掉所有杂兵和BOSS，最后再击坠森次就行了，接着又是一段剧情，浩一的觉醒。过关后，五飞、森次等人加入。



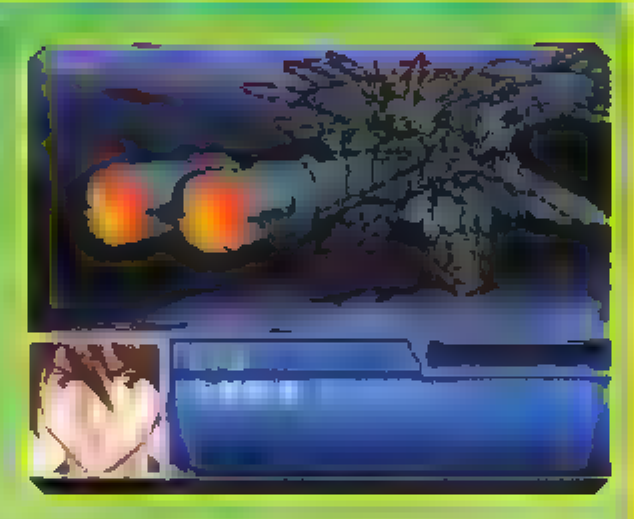
▲剧情过后两位魔神隆重登场。

第32话

奏でられた曲は

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉；[illegible]（一鹰）被击坠 2.[illegible]被击坠（我方第2回合） 3.[illegible]（悠）被击坠（HL－1出现的下1回合）

PLANT遭到ジブリール从月球ダイダロス基地发射的激光攻击，LOTUS前往月面卫星轨道展开ジブリール讨伐战。



联合军的配置和之前差不多，只是多了两台战舰而已，但总体攻击力较高，最好多准备两台维修机。敌方全灭后ヒイロ进入发射装置内部将リリーナ救出，正当ジブリール乘坐战舰逃跑时，デスティニーガンダム成功将战舰被击沉，トロワ加入我方。

本以为一切结束，アークエンジェル部队突然前来支援，原来MR · 总统的部队再次出现，长相和声音都酷似ハルノ的人形机器人——HL－1，驾驶インペリアルヴァレイ出现在众人面前。下一回合悠和ハルノ驾驶的ストレイバード前来帮助LOTUS众人；接续下一回合，在一鹰的劝说下，悠正式加入我方。HL－1驾驶的インペリアルヴァレイ并没有比之前的强多少，全部击退后完成本话。

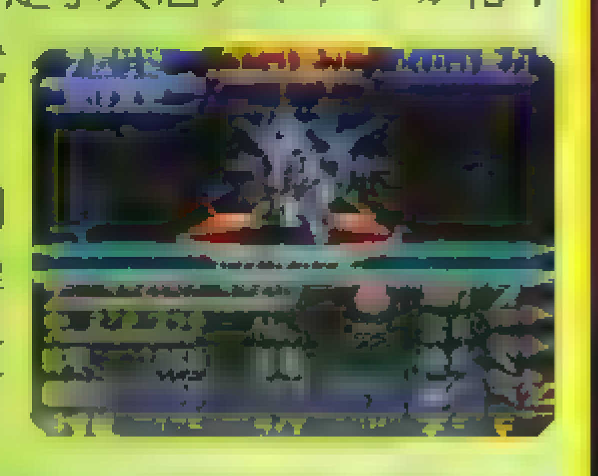
第33话

选ばれた未来

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉；[illegible]被击坠

デュランダル议长打算发动命运计划，使今后的人类被赋予“全能”，但这个会让人类失去“可能性”的计划遭到LOTUS众人的反对，ZAFT与LOTUS的对决正式展开。

第二回合エターナル舰（最实用的战舰，没有之一）前来支援，帮助众人打破デュランダル议长的谎言。敌方机体数量众多，要做好消耗战的准备，多准备几台维修机、补给和バリア机不是坏事。注意上方三台ナスカ级战舰有地图炮，应优先解决。清除一定小兵后ディアッカ和イザーク弃暗投明加入我方。投敌后的レジェンドガンダム能力相当高，至于他的武器射程有多远相信用过的同学们也很清楚，复数单位靠近时其可能会使用地图炮，5改后的



バリア机在这里能起到很好的防御效果，用带魂和必中的机体迅速耗光他的HP吧；此外宗美的量产型マキナ也是比较棘手的，将这两机击退后就没多少威胁了。最后在メサイア的爆炸下结束《SEED-D》的路线。

第34话 イクセリオの輝き

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.[illegible]-3被击坠、[illegible]被击坠
	2.[illegible]-3被击坠



ビッグゴ　ルド对人类的仇恨以及ム　ンWILL对有人类的失望，引领クトゥルフ军对人类发起总攻击。

敌方有许多超级耐打的レギュラスα，幸亏其射程短，PU单位尽量不要靠在一起，免得被他的COMBO武器一打三。

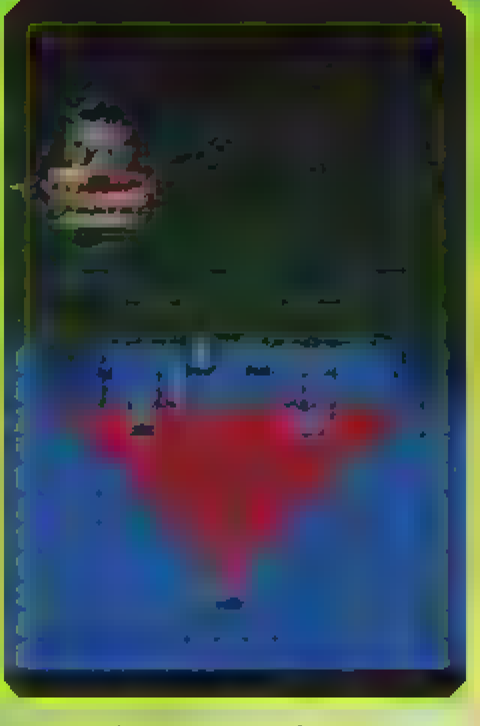
BOSSネオスゴールド除了血厚外什么都没有，击倒后触发剧情。原本以为已死的デュランダル议长突然弹出通信，但这次并不是与LOTUS为敌，反而是为了保护众人，利用メサイナ剩余的燃料冲向撞击敌方防护罩（又一个反派被洗白了），这时アトロス趁机上前将ネオスゴールド击倒。本以为ネオスゴールド被アトロス消灭时，新形态的スーパーネオス给于アトロス致命一击，アトロス化成点点星光，同时又出现一堆レギュラスα。

スーパーネオス血防更厚了，而且每回合一次铁壁，不过他没有地图炮，可以放心上前围攻。下一回合イクサー1登场，并帮助イクサー3脱离险境。スーパーネオスHP70%左右再次触发剧情。イクサー3与霞绪合体成イクサーロボ，这时スーパーネオス停止使用铁壁，之后就好办多了。

第35话 永远のソルジャー

胜利条件	1.[illegible]-2被击坠
	2.[illegible]ルド与[illegible]WILL击坠
失败条件	1.我方战舰被击沉、[illegible]
	[illegible]R-[illegible]
	被击坠、[illegible]1外机体攻击[illegible]-2
	[illegible]击坠
	[illegible]2被击坠后）

LOTJS进入クトゥルフ基地，发现加奈绪被记忆操作成为イクサ　2的搭档。



▲オリジナルダンクーガ（ムーンWILL）的地图炮范围。

留意イクサー1以外不能攻击イクサー2。拟态兽的附加特殊效果依然十分讨厌，让特殊效果无效以及バリア的PU上最前线吧；注意拟态兽全灭后会无限增援，你也可以再这刷资金；如果嫌麻烦，可以刻意留下一只避免增援的出现。イクサー2的攻击命中都很高，イクサー1平时要多开集中，让其他角色使用かく乱也十分有效。击倒后イクサー2将绪被送回イクサー1的身边，イクサー1重新变成イクサーロボ。这时ビッグゴールド和ムーンWILL部队分别出现在地图上下方。BOSS在杂兵全灭前不会主动移动，可以在中央守株待兔，先把前来的杂兵清除掉，同时为避免COMBO武器各机不要靠在一起，二回合会有四台ネオスゴールド出现，除了血厚就没什么好担心的。如图注意两个BOSS的地图炮范围，主力机体配合魂和热血后，一回合应该可以同时解决掉。之后ダンクーガノヴァマックスゴッド以及イクサ三人组分别使出华丽的最后一击将两位BOSS送走，本话结束。



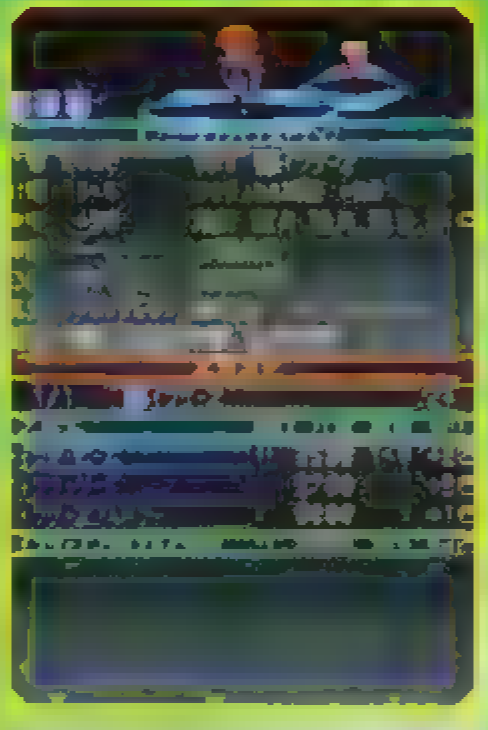
▲ビッグゴールド的地图炮范围。

第36话 正义のために

胜利条件	[illegible]（マサキ）被击坠
	[illegible]以外敌机全灭
	[illegible]（マサキ）被击坠
	[illegible]（マサキ）被击坠
失败条件	1.我方战舰被击沉、[illegible]（浩
	[illegible]被击坠

マサキ带领的60万セントラル大军即将从异次元进入太阳系，LOTUS众人要协助ラインバレル把次元回廊破坏，将敌方部队封锁在次元狭缝之中。初期BOSSグラン・ネイドル为无敌状态，先清除其余的敌兵以触发剧情，注意ブリテンダー的COMBO武器。

清除杂兵后石神和加藤久尚利用シングリラ战舰舍身破坏グラン・ネイドル的防护罩，这时就可以对其攻击了。击坠后マサキ驾驶ネイキッド重新出现，上方和右方各出现新的敌兵。注意ネイキッド的8射程武器可以破解バリア；另外不妨试试イクサ3人组的合体攻击，配合イクサ−2的魂来使用威力极大，合体后的イクサ−1/3的还能使用精神“再动”。



▲イクサ3姐妹的合体技。

ネイキッドHP为0时触发剧情，ラインバレル遭到ネイキッド的攻击，城崎为保护浩一而倒下，暴走的浩一让ラインバレル真正觉醒。

第37话 钢铁の华

胜利条件	[illegible]（[illegible]）被击坠 2.[illegible]击坠 3.在4回合内保护最终计划
失败条件	1.我方战舰被击沉 2.浩一、[illegible]、森次、山下、美海、[illegible]、矢岛被击坠（击坠[illegible]后追加）

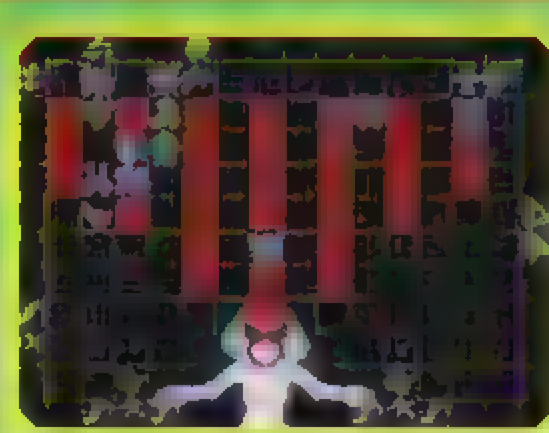
接续36话，觉醒后的ラインバレル无法由玩家控制，第一回合先用イズナ的かく乱降低敌方命中，否则他一冲出去就是送死，然后GAME OVER。熬过第一回合马上用维修单位给他回HP，用美海一直跟在他身边就对了。击倒ネイキッド后マサキ换乘セントラ，在众人的帮助下，浩一终于恢复理智，ラインバレル也可以由我方控制了。セントラ的攻击非常高，被攻击时注意防御，其气力达到130时会使用地图炮，可以使用脱力进行牵制。击坠セントラ后，次元空间出现异常，避免两个世界相撞，JUDA紧急启动最终计划，将所有因子机的力量传送给ラインバレル，然后破坏空间点，我方要在4回合内保护浩一等人免受击坠，第一和第三回合受保护的机体都会损耗一点HP，这时就要靠修理及信赖、绊等精神给他们回复HP了。另外推荐留一台敌机避免全部击坠后再次增援，有信心的玩家也可以利用增援赚点资金。4回合过后触发剧情，众人成功阻止空间扭曲，《武装机甲》路线也到此完结。



第38话 トゥルー・ビギン

胜利条件	1.让[illegible]对[illegible]说得 2.[illegible]被击坠 3.[illegible]被击坠
失败条件	1.我方战舰被击沉、VF−25F（アルト）被击坠、[illegible]被击沉 2.我方战舰被击沉、VF−25F（[illegible]）被击坠

グレイス利用ランカ的歌声，企图控制整个银河系，アルト与LOTUS众人前往バジュラ星唤醒ランカ。这里的杂兵在12台以下会无限刷新，可以赚取大量的资金和经验，不过杂兵整体命中和回避都比较高，另外还要注意敌方战舰和巨大ランカ的地图炮。用VF−25F邻接巨大ランカ就可以进行说得，之后グレイス与ブレラ的VF−27会出现，同时任务目的变为击坠ランカ。击坠ランカ后出现真身バトル・ギャラクシー，将其HP降低至50%以下就会触发剧情，VF−25F进入バトル・ギャラクシー的内部，成功唤醒被控制的ランカ以ブレラ，在ランカ《星间飞行》的歌声下，シェリル撤离战场，同时新增一群VF−27β无人机。バトル・ギャラクシー击坠后，这时グレイス成功与バジュラ女王进行连接，并控制了所有的バジュラ。

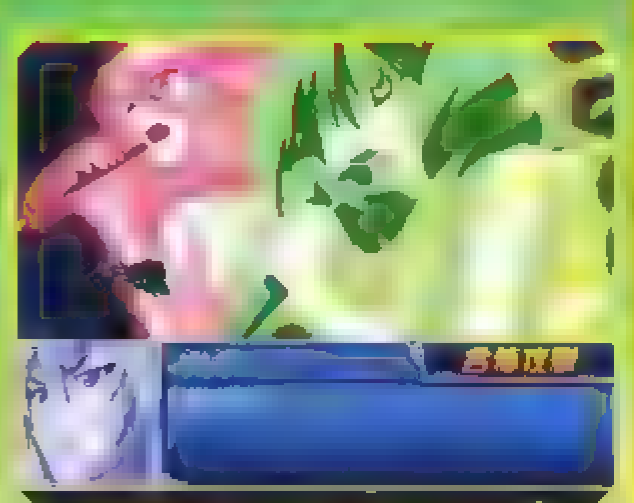


▲ランカ的地图炮范围。

第39话 ジャーニーズ・エンド

胜利条件	1.[illegible]（グレイス）被击坠
失败条件	2.我方战舰被击坠、VF−25F（アルト）[illegible] VF−27F（[illegible]）被击坠

故事接续38话，虫子バジュラ命中回避依然很十分高，前排部队推荐以真实系机体为主。由于敌方数量众多，队伍配置以消耗战为主，不要少了维修机。消灭一定数量的バジュラ后，ランカ和シェリル的歌声让部分バジュラ摆脱グレイス的控制，同时敌方出现新一批的援军。第一次攻击BOSSバジュラクィーン时会因次元断层效果而无法造成伤害，随着两位歌



姬的歌声，呼唤出第三方的バジュラ将次元断层中和，这时就可以对其给与伤害了。次元断层的实际效果是全攻击降低2500伤害，使用高攻的必杀技，在配合魂和热血后，这点减伤就毫无意义了。击败バジュラクィーン后触发剧情，在歌声与必杀的水火交融下，《超时空要塞 边境》的故事亦落下了帷幕，然而这时收到地球的基地遭到破坏的消息。这话完结后VF-27F加入我方，与VF-25F的合体攻击威力相当可观，而且アルト和ブレラ都有魂，值得加以改造。

第40话

刻の翼

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	1.我方战舰被击沉 [illegible]ド（一
	号）[illegible]（宽）被击坠

LOTUS众人降落至地球，眼见地球周围一片破败不堪的景象，此时HL-1再次出现，原来他们利用普及全球的GreAT电子产品制造全球性的电子混乱。如今地球主要国家以及PLANT已经被他们所压制，リリーナ等人也遭其俘虏。这时那位MR·总统终于露出真面目——GreAT的创办人ルド·グロリア。他的目的十分简单——统治地球。グロリア想和LOTUS进行“和平谈判”，众人当然一致拒绝，谈判破裂之下，双方的战斗随即展开。



▲主角机倒数第二话才出现的合体攻击……

敌方初期配置可以说是本作的真实系机体敌机大杂烩，什么势力都有一些，大多比较脆弱。HL-1的インペリアルヴァレイ并没有变强多少，反而变弱了，将其HP降至0时触发剧情，两台原创主角机使出合体攻击，将企图制造空间扭曲的インペリアルヴァレイ消灭。之后出现6组12台被量产的HL和インペリアルヴァレイ。将他们逐一摧毁后，总算把グライフ博士给救了出来，然而博士告诉大家紧急逃离这里，这时グロリア使用足以摧毁数十千平方公里范围的远距离炮击射向这里……

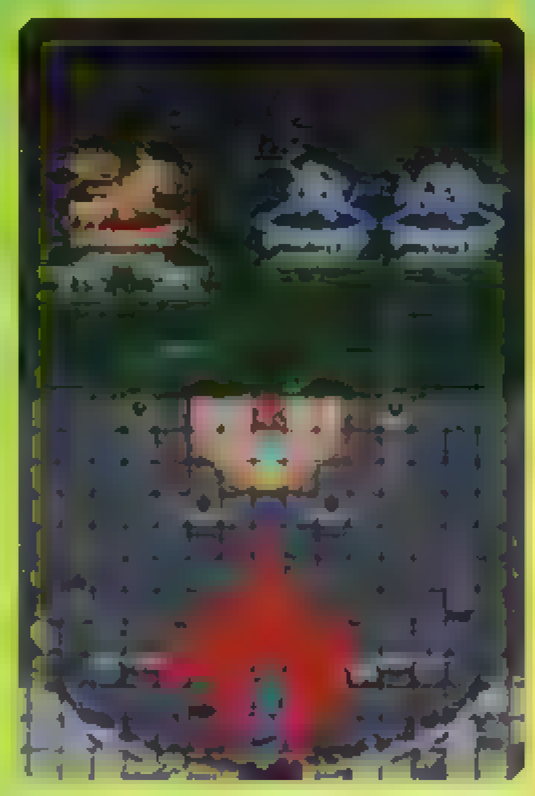
最终话

希望の光

胜利条件	[illegible]被击坠
	2.破坏所有[illegible]（攻击ガル[illegible]
	[illegible]后）
	[illegible]被击坠

失败条件	1.我方战舰击坠
	[illegible]到达防卫线（破坏所
	有[illegible]后追加）

正当グロリア以为LOTJS众人已被主炮消灭时，以一鹰为首的正义之师出现在グロリア的面前，原来主炮的能量被ラッシュバード和ストレイバード全部吸收，并且利用这些能量将众人带到月面基地，最终决战正式打响。



▲ガルトデウス的地图炮射程范围。

最终话的敌方初期敌兵配置和40话基本相同，优先消灭前方的4台攻击高且会使用地图炮的デストロイガンダム，其次是在后排的5台インペリアルヴァレイ。

最终BOSSガルトデウス的地图炮射程相当广，基本等于战场上的圆形设施，而且还是2次行动，进入该范围的主力机体不要太集中，且保证要有足够的回避和防御力，不然很容易被秒杀，推荐用かく乱降低敌方全体命中。第一次对其攻击无法造成伤害，这时要摧毁从他周围出现的6个HP达5W的コアフォートレス，才能对其造成伤害。

然而全部摧毁之后原地点出现了6个导弹发射器，グロリア把导弹瞄准PLANT，这些导弹到达地图下方底部的防卫线就会GAME OVER，同时上方左右两侧会各出现新的增援。导弹移动力为7，HP只有8000，留给后方的支援部队和战舰绰绰有余。ガルトデウス的3~9射击武器威力非常高，加上无视体型差，真实系机体在进攻时要是被反击中，秒杀几乎是没有悬念的，事前最好准备个不屈或者ひらめき。另外要好好利用イクサー1/3变身后可以发动绪和霞绪的两次再动，配合觉醒、魂和热血，使用得当可以在一回合内将ガルトデウス解决（玩无改造通关的例外）。グロリア的野心最终在LOTUS的努力不懈下被成功摧毁，众人又回到原来的和平日子，而游戏也画上里句号。



▲攻击ガルトデウス后才会出现的6个コアフォートレス。

通关特典与继承

· 初期即开启10段改造
· 继承驾驶员击坠数
· 继承使用过的技能芯片
· 继承资金 总获得资金×（完成周目×25%），完成4周目后100%继承

隐藏驾驶员与机体入手条件

デュエルガンダムAS与バスターガンダム

■第6话“空が落ちる日”占领全部メテオブレイカ
■33话“选ばれた未来”完成后加入

剑和ブレイドガイナー

方法一
■第6话“空が落ちる日”后选择分支A（モビルスーツ救出を试みる）。
■第10话“エンゲージ・ゴーダンナー”用ゴオ或杏奈击坠ルゥ，触发特殊对话后在日后加入。

方法二
■第19话“强袭 阿苏”后选择分支A（ミネルバの支援メンバーへ）。
■第22话“ハート・ブレイク”中，在触发剧情剑被击坠前，剑和ルウ不能被击坠，完成后剑生存并加入。

中岛宗美和タリスマン

方法一
■第12话“放课后の来访者”在7回合以内击坠マサキ。
■第14话“真夜中の死斗”后选择分支B（JUDAの防卫任务にあたれ）。
■第15话“里切りの苍”用浩一击坠宗美，触发特殊对话。
■第33话“选ばれた未来”用浩一与宗美说得。
■第37话“钢铁の华”用 渡与宗美说得，击坠后出现特殊对话，合体攻击剧情第二回合会驾驶タリスマン加入，这时6人合体攻击变成7人。

方法二
■第12话“放课后の来访者”在7回合以内击坠マサキ或让浩一与宗美战斗。
■第28话“破られた约束”后选择分支B（地上で警戒任务）。
■第31话“鬼を食らうモノ”用浩一与宗美战斗两次。
■第33话“选ばれた未来”用浩一与宗美说得。
■第37话“钢铁の华”用泽渡与宗美说得，击坠后出现特殊对话，合体攻击剧情第二回合会驾驶タリスマン加入，这时6人合体攻击变成7人。

ステラ

■第14话后选择分支A（连合军の暴走を止めに向かえ）
■第15话“仆たちの行方”用シン将ステラ的HP降至10%以下触发剧情。第32话“奏でられた曲は”后加入。

アトロス生存

■第23话“战士たちの邂逅”用イクサ 3击坠アトロス。
■第26话“それぞれの愿い”用イクサ-3击坠アトロス。
■第34话“イクセリオの辉き”完成后生存并回归。

ミシェル生存

■第28话“破られた约束”后选择A分支（宇宙で警戒任务），第29话“トライアングラ ”中ミシェル击坠8台机体以上，在剧情被击坠后会出现生还剧情。

レイ和レジェンドガンダム

■第33话“选ばれた未来”先用キラ与レイ战斗，再用シン将レイ击坠时触发特殊对话，完成本话后加入。



最近许多游戏厂商都开始向新玩家靠拢，《机战L》也算得上是个典型例子。除了将《超时空要塞 边境》、《新世纪福音战士剧场版》收录其中外，游戏难度也更加大众化。由于取消了固定命中回避参数，曾被封印一时的S/L大法得以重见天日。另外全5和全10改造的奖励本身就十分吸引，加上PU单位一人奖励、两人共享，过去一些不起眼的维修机与补给机，如今变成了主力机体组队时的抢手货，+装甲的超级系机体与+バリア的补给机组成PU后，走上战场几乎等于无敌状态。当然，爽快的另一面代表着游戏的难度有所降低，这对于老玩家来说并不都是好事情，就酷洛洛而言，这些变动至少也不会使人闹心，能让自己玩得更爽更开心，不是挺好嘛。



Spike给所有的推理爱好者们带来了一款优秀的作品！这款AVG从音乐、画面、人设和剧本来看都充满了不少现代元素。声优阵容也异常豪华，推理环节的全程语音变相加长了不少游戏时间（泣）。从推理部分融入的射击元素来看，完全汉化应该很有难度。为了让不擅长日文的玩家也能体验剧情，本攻略将含有超高校级的剧透，想要自己努力的玩家，看完系统部分就请打住吧。

文 白菜 美编 Juxi

口若悬河 希望学园与绝望高中生

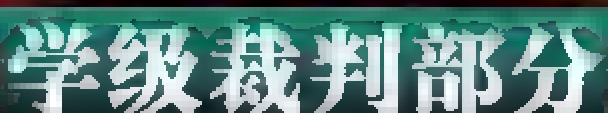
ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

Spike	AVG	2010年11月25日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

操作说明

学园生活与事件搜查部分

按键	走廊	房间	对话
滑杆	移动、光标移动		–
十字键	视点移动		–
○	对话、调查	对话、调查、视野扩大（按住不放）	决定
×	跑动	离开房间	取消、跳过对话
□	打开笔记菜单		
△	地图显示	观察眼	追究
L	左平移	视点左回转	对话窗口显示/关闭
R	右平移	视点右回转	自动对话
Start	查看操作说明		
Select	对话履历		



学级裁判部分

按键	对话	流水议论	机枪辩论	灵光拼字	高潮推理
滑杆	–	光标移动	–	光标移动	光标移动
十字键	–	光标移动	–	光标移动	漫画翻页
○	决定	消音	锁定	击坠文字	情况提示、抓取放置碎片
×	取消、跳过对话	议论快进	–	文字快进	–
□	打开笔记菜单		装弹	–	–
△	–	发射言弹	攻击、发射言弹	击坠文字	重现事件
L	–	选择言弹	–	–	选择碎片
R	自动对话	精神集中	狂热时间	精神集中	选择碎片
Start	查看操作说明				
Select	对话履历	–	–	–	–

游戏系统

游戏以“学园生活部分→事件搜查部分→学级裁判部分→惩罚部分”的流程循环进行。每当惩罚部分结束后，就会进入下一章节的学园生活部分。

学园生活部分



在学园内自由移动、与其他的学生进行交流的部分。

移动

行动区域大致可以分为“走廊”与“房间”两种场景。基本的行动方式就是从走廊移动到各个房间进行对话或调查，以触发剧情进展。在走廊用滑杆进行移动（习得跑动技能后按住×键可以进行跑动），调查房间门后就能进入室内。在房间内不能够自由移动，调查房间门或出口，又或是按下×键就能回到走廊。在走廊场景中按下△键可以开启地图。

对话、调查



用滑杆移动光标，与特定目标（人或物体）重合后按○就能进行对话或调查。这也是推进剧情的重要部分。

在与角色对话中，偶尔会出现紫色的词句。此时按下△键进行追究，就能够触发新的对话来推动剧情发展。

当剧情发展到出现凶杀案件后，游戏会自动进入事件搜查部分。

事件搜查部分

流程与学园生活部分差不多，不过事件搜查部分是以收集学级裁判部分将会使用的“言弹”为目的。

言弹



在事件搜查过程中，与事件相关的关键词、证据与证言都会化为言弹。收集到的言弹可以通过电子手帐菜单来进行确认。

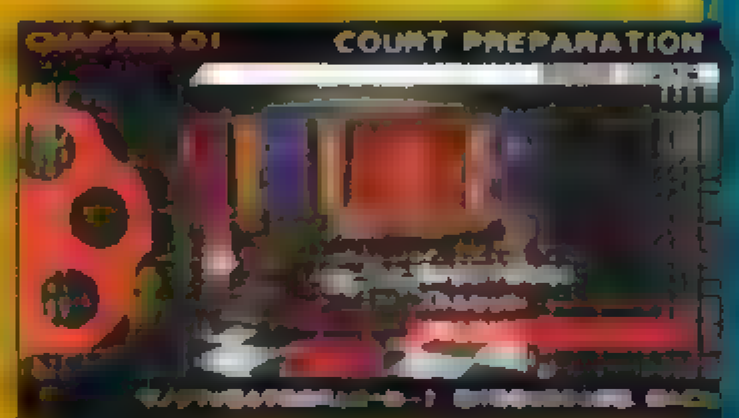
当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入学级裁判部分。



学级裁判部分

生存者全员集中在一起，锁定凶杀事件真凶的部分，主要的内容为“流水议论”、“机枪辩论”、“灵光拼字”与“高潮推理”。玩家在进行推理的同时，还要将四个部分的迷你游戏都通过，对选项进行正确的选择，才能成功发展剧情。当顺利完成所有部分后，就能将事件的真凶锁定，游戏也将自动进入惩罚部分。但是，如果在这个过程中，主人公的发言力降为0的话，则议论会以失败告终——此时在限定时间内选择“リトライ”的话，将从该部分最初开始，若是不作出选择则将Game Over。

辩论准备



在开展学级裁判之前，会让玩家进行事前的准备。选择“电子生徒手帐を见る”就跟平时打开笔记菜单一样，可以进行言弹的确认。选择“スキルセット”则可以给主人公装备上各种各样有利于进行辩论的技能，技能会在游戏途中得到。当言弹确认与技能装备完成后，选择“准备を终える”则会进入正式的学级裁判部分。

技能

当玩家在自由行动时，积极与角色对话就能学到有关该角色的技能，这些技能在攻关过程中能帮到玩家不少。

NO	名称	SP	适用部分	效果	与相关角色对话次数
1	注目の发言力	2	学级裁判	发言力最大值+2	石丸清多夏（1回）
2	羡望の发言力	4	学级裁判	发言力最大值+5	十神白夜（3回）
3	拔群の集中力	2	学级裁判	集中力最大值+2	朝日奈葵（4回）
4	胁威の集中力	4	学级裁判	集中力最大值+5	塞蕾丝（5回）
5	长考	3	学级裁判	各环节时间限制加长	叶隐康比吕（1回）
6	カリスマ	5	学级裁判	发言力回复量增加	江岛盾子（3回）
7	冷静沉着	2	流水议论、灵光拼字	光标的摇晃变小	十神白夜（1回）
8	明镜止水	3	流水议论、灵光拼字	光标完全不摇晃	大神樱（4回）
9	シフトダウン	1	流水议论、灵光拼字	光标移动速度变慢	大和田纹土（2回）
10	シフトアップ	1	流水议论、灵光拼字	光标移动速度变快	大和田纹土（3回）
11	豪腕	3	流水议论、机枪辩论的致命一击	发射的言弹速度上升	桑田怜恩（1回）
12	トリガーハッピー	3	流水议论、机枪辩论	发射言弹后，下一发言弹的装填时间变短	ジェノサイダー翔（1回）
13	水晶玉占い	5	流水议论、机枪辩论的致命一击	言弹装填量在3发以上时，自动将装弹量限制在3发	叶隐康比吕（4回）
14	チートコード	2	流水议论	消音即使打在发言上也不会减少时间	不二咲千寻（4回）
15	アルゴリズム	2	流水议论	记忆言弹的速度上升	不二咲千寻（2回）
16	动体视力	2	流水议论	精神集中时，光标自动对准对手发言中的weak point	桑田怜恩（3回）
17	钢の忍耐	3	学级裁判	出错的时候，发言力损伤减少	石丸清多夏（3回）
18	右脑解放	5	流水议论、灵光拼字、机枪辩论	精神集中与狂热时间中，集中力减少速度下降	雾切响子（4回）
19	妄想	5	流水议论、灵光拼字、机枪辩论	精神集中与狂热时间中，发言力随时间缓缓回复	山田一二三（4回）
20	丹田呼吸法	4	流水议论、灵光拼字、机枪辩论	集中力回复速度上升	大神樱（2回）
21	美声	3	机枪辩论	破坏对手发言时，给对手的伤害增加	舞园沙耶香（1回）
22	ボキャブラリー	4	机枪辩论	[redacted]	腐川冬子（1回）
23	两手利き	4	机枪辩论	一次操作可以锁定两个发言	朝日奈葵（6回）
24	クラフトワーク	4	机枪辩论	一次装弹可以补给两发言弹	山田一二三（1回）
25	トランス	4	机枪辩论	可以以较少的COMBO数提升节奏	江岛盾子（2回）
26	观察眼	—	学园生活	按△键表示出可以调查的部分	雾切响子（1回）
27	ランニング	—	学园生活	按住×键可以奔跑	朝日奈葵（1回）
28	レイズ	—	学园生活	发现或获得奖章时，能够得到多余的量	塞蕾丝（3回）

发言力与集中力

时间限制

分歧选项

流水议论

在学级裁判中最主要的环节。生存者全员会依次进行即时发言，而主人公则要在限定时间内，利用适当的言弹来击破其中矛盾或是可疑的部分。

该环节首先会让全员发言一次，全员发言过后，主人公会在内心阐述自己的想法，接着开始重复之前的发言流程，只要时间允许，无论重复几次都没关系。在发言中带有黄色的部分被称为“Weak point”，只要将光标瞄准该处并打出正确的言弹就能推翻对方的发言。但是反之如果打出的言弹不正确，又或是目标并没有可疑之处，那么将减少主人公的发言力。

在事件搜查中得到的言弹，将根据现场议论的内容，在“言弹发射器”中进行相应的装填。在议论中按住L键可以呼出装填画面，上下选择当前发射的言弹。另外每按一次L键，可以让言弹移动一个位置。

另外在议论过程中，一些紫色的杂音台词将会在画面上飘浮，当其盖住需要推翻的发言时，



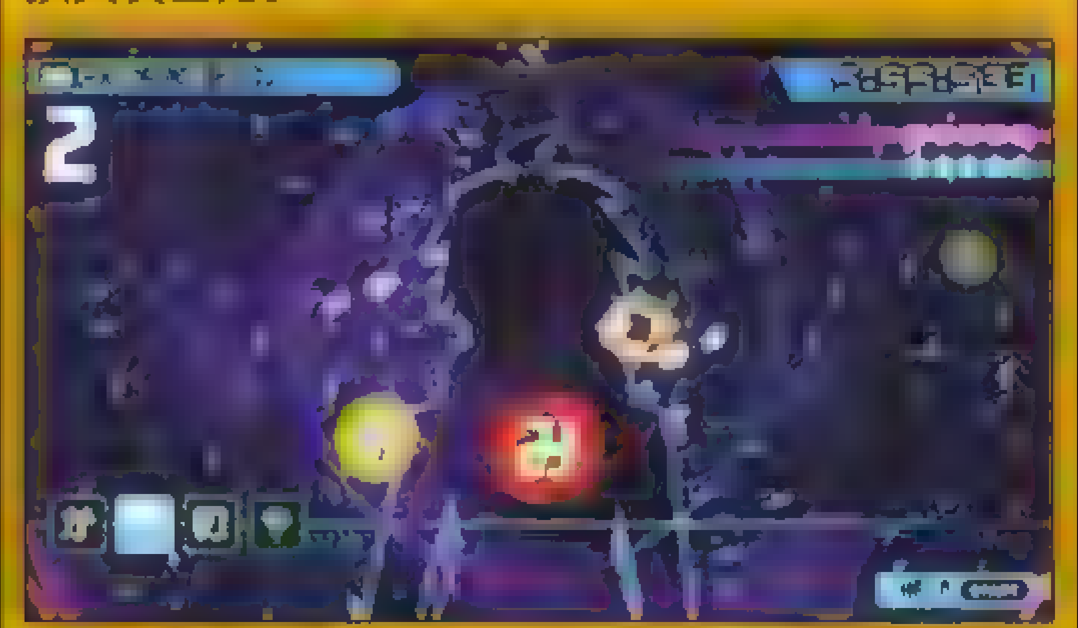
即使发射了言弹也会被其反弹回来，因此要事先瞄准杂音用○键将其“消音”。以消音破坏了杂音的时候，限定时间会得到+3秒的奖励，因此要积极地进行破坏。但是，如果将消音打在了发言上，则会受到10秒的惩罚。

当手中的言弹不足以打开僵局时，长按住△键就能将议论中的“Weak point”记忆下来追加为言弹。虽然记忆言弹只有一发，不过可以多次长按△键来装填。

流水议论可以用×键进行快进，但要注意限定时间也会同步加速。

灵光拼字

在学级裁判中，需要用到案件的关键词时，就会出现这个象征着灵光一闪的环节。画面左下角会出现当前需要完成的词汇，玩家则需要用光标瞄准画面上不断浮现消失的假名，将其中正确的部分击落，完成这个单词。要注意的是，击落假名的顺序必须按照该词汇的排列顺序来，即使击落了正确的假名，但如果不是当前空格里必须填入的，则同样会算作错误。错误的情况下，会损失发言力。



高潮推理

当辩论进入关键的高潮时，就会出现这个总结事件全貌的环节。玩家需要选取画面下方排列的画面碎片，将其嵌入画面上漫画风格的案件假想推理中，彻底还原案件的原貌。当所有的碎片都成功嵌入后就能通过。对漫画中的空白部分按○键能够得到提示。

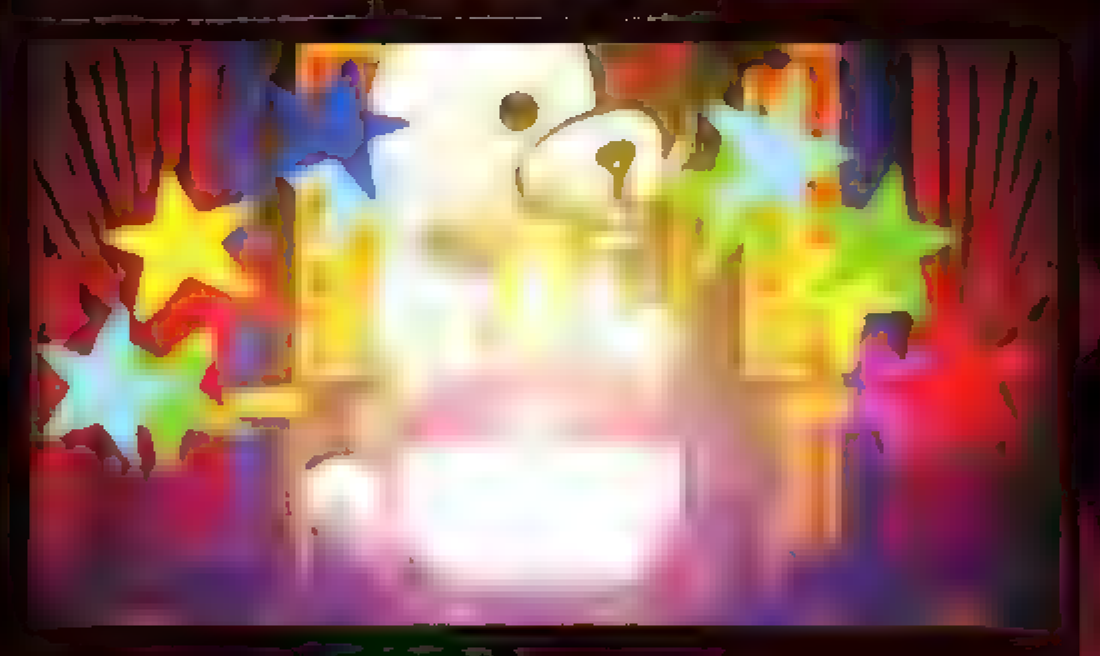


评价

残余时间	根据议论结束时的残余时间进行评价，残余时间越多评价越高
失言	根据因为错误发言而导致失去的发言力多少进行评价，发言力残余越多评价越高
议论技术	在议论中的瞄准射击上是否有失误　失误越少评价越高

惩罚部分

惩罚事件犯人的阶段。虽然风格很漫画但程度还是有些出格，游戏评级之所以为D，皆在于此。纯观看部分，无需玩家操作。



电子手帐菜单

在游戏中按下□键可以打开电子手帐菜单。

マップ

可以进行地图的确认。移动光标可以表示出已经涉足过的房间的名称。黄色的人物图标表示该场所现在有人在，用光标重合到人物图标上还可以进一步确认在那里的人是谁。L与R键可以进行区域显示切换，曾经去过一次的地方，在地图上对准走廊按下○键就能瞬间移动过去。按下□键能够将地图进行3段扩大。

言弹

确认收集到的言弹，将光标移动到相应言弹上按下○键可以查看详细情报。

プレゼント

在游戏中可以在小卖部抽取礼品。将特定的礼品在自由时间送给特定的角色后，可以加深两人的感情。不仅能够追加该角色的情报，还能习得有助于破关的各种技能。

通信簿

可以确认登场角色的详细情报。

校则

由黑白熊制定的学校规则。

システム

可以进行游戏的存档、读取等。

奖章

显示目前所持奖章的数量。奖章可以在小卖部的扭蛋机中抽取礼品，用以送给他人增加好感度，从而开示更多的情报。奖章每一章节都有固定的数量，潜藏在学园的各个调查点，所以要积极展开搜索。另外在每个章节的学级裁判结束后，都会获得大量的奖章。

在通关后，奖章还要用来开启EXTRA模式的所有要素，需求量相当庞大。想要开启所有的要素，以一周目的收集量是绝对不够的……

二周目要素

读取通关记录后画廊模式解锁，继承礼物，通信簿记录，技能与奖章。



流程攻略

※进入游戏之前，需要选择游戏的难度。从左至右的难度选项分别是EASY、NORMAL和HARD。推理难易度的难度影响到流水议论环节主人公独白时给出的提示多少、言弹发射器装弹量的多少等等。而アクション难易度则影响到发言力受到伤害时的减少量、灵光拼字环节假名的移动速度以及机枪辩论中对方的发言速度等等。难易度并不会给剧本造成任何影响，大家可以按照自己的喜好进行选择。



本攻略含有"超高校级的剧透"，需要自己努力的玩家请慎重选择查看。

PROLOGUE

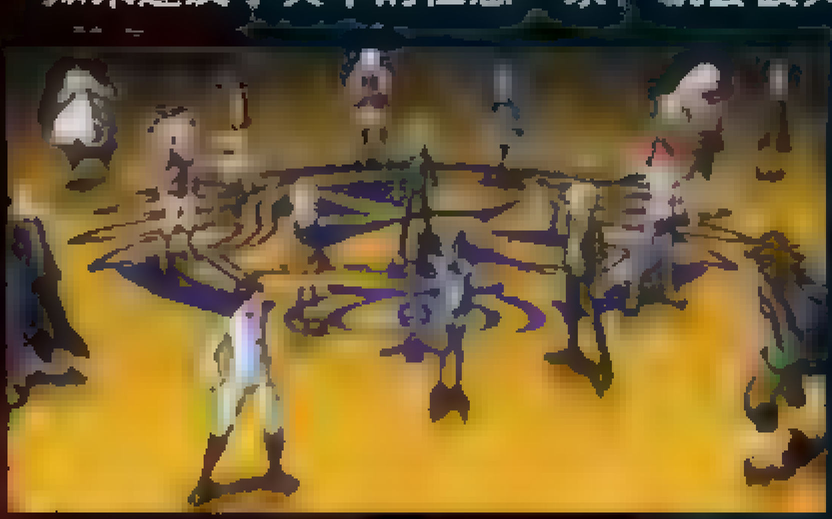
平凡的主人公苗木诚，因为"超高校级的幸运"而来到了希望学园。而他在学园中踏出的第一步，则代表他平凡的日常生活就此结束，踏入了布满荆棘与绝望的学园生活……

学园生活

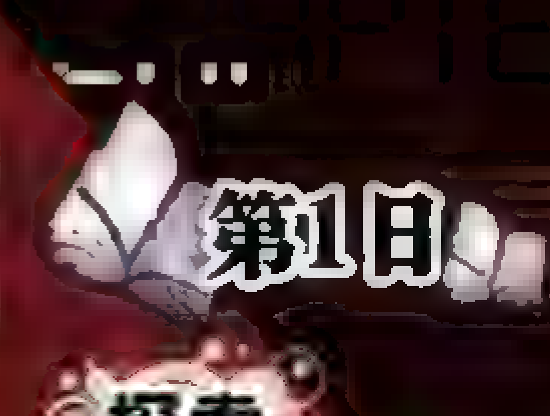


探索

与其他的学生交谈后得知，所有人都跟自己一样，进入大堂的瞬间就失去了意识，然后在教室苏醒过来。在体育馆，大家见到了一个自称学园长的黑白熊，它要求所有的学生一生生活在这个与外界绝对隔绝的学园里。如果想要出去，只能通过"毕业"的手段——"将一名学生杀害的那名学生可以从这里出去"。另外黑白熊还制定了大量的校规，如果违反了其中的任意一条，就会被其杀死。接下来等待着大家的，就是随时有人可能背叛，充满疑心暗鬼的绝望生活……



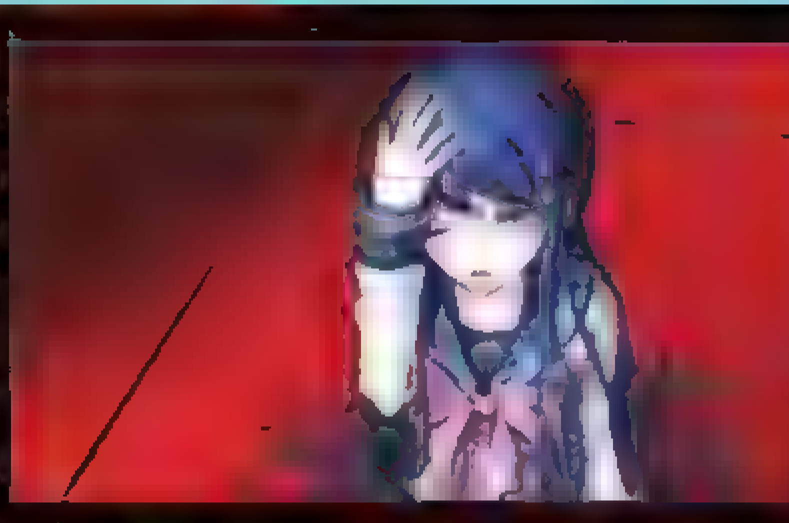
CHAPTER 01

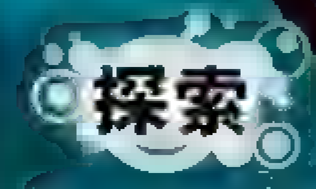


第1日

探索

把握了自己所处的房间环境后，苗木与"超高校级的偶像"舞园沙耶香一起来到食堂。所有人都到齐准备开始进行情报交流，然而惟独不见谜之少女雾切响子的身影……





探索

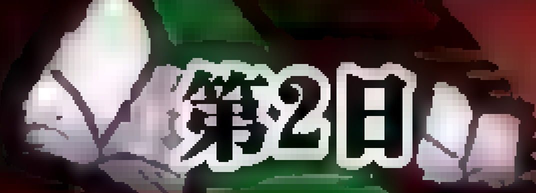
交换情报之后，得知的只有"被封闭在完全无法逃出的密闭空间"这一残酷的事实。而雾切响子带来的学园构造图也揭示了这里确实是希望学园。目前在"超高校级的赌徒"塞蕾丝的提议下，大家追加了"夜晚十点到早上七点"的夜时间不许外出的规定。



探索



早上陪舞园一起前往体育馆寻找护身用的武器。舞园稍稍有点失去了理智，虽然立刻恢复了常态，但苗木感到她的笑容却那么僵硬……

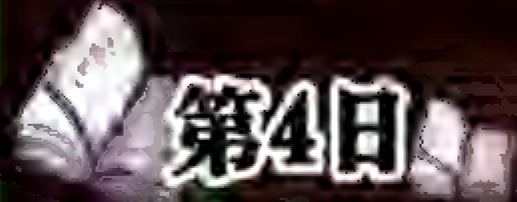


[illegible]

自由行动



自由行动



"超高校级的风纪委员"石丸清多夏按响了苗木房间的门铃，为了加深大家的合作性，石丸提议所有人此后都共进早餐。在食堂中，黑白熊突然出现，在视听觉室为大家准备了"杀人动机"。

探索



视听觉室放置着黑白熊给大家各自的DVD光碟，里面的内容几乎都是自己人际关系的毁坏……为了确认亲人的安危，所有人都刻不容缓地想从这里出去，舞园更是脸色苍白。

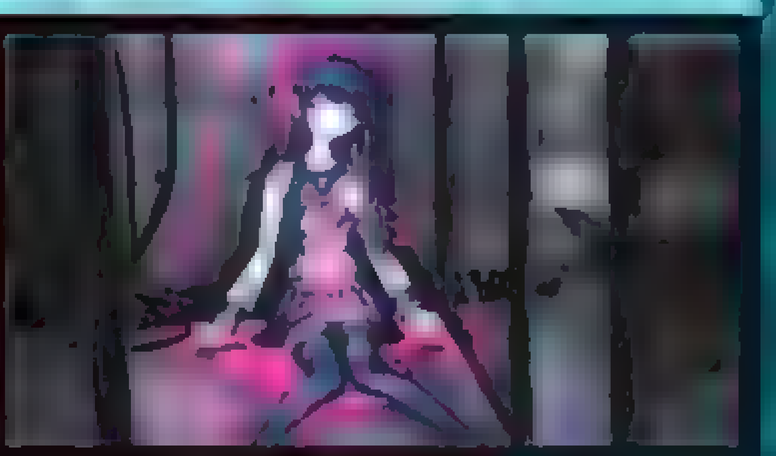
探索

晚上，颤抖的舞园前来寻求苗木的帮助——似乎有人想要强行撬开她的房间，以防万一，两人交换了房间就寝，并互换了房间钥匙。



早已到了食堂集合的早餐时间，然而只有舞园一人迟迟没有出现。不安的苗木前往自己的房间，却发现室内凌乱不堪，而半破的浴室门则虚掩着……

探索



舞园沙耶香死在了浴室中。

在苗木惨叫着晕倒的时候，黑白熊将大家全都召集到了体育馆，对"毕业"条款进行了补充说明，在发生凶杀事件的一段时间之后，将会进行"学级裁判"，所有生存者要在这个裁判中锁定凶手。如果真凶被锁定，那么他将会被黑白熊处以死刑，剩下的人继续进行共同生活；如果真凶逃脱，那么除了真凶以外的所有学生都将被处以死刑，而真凶将就此"毕业"。

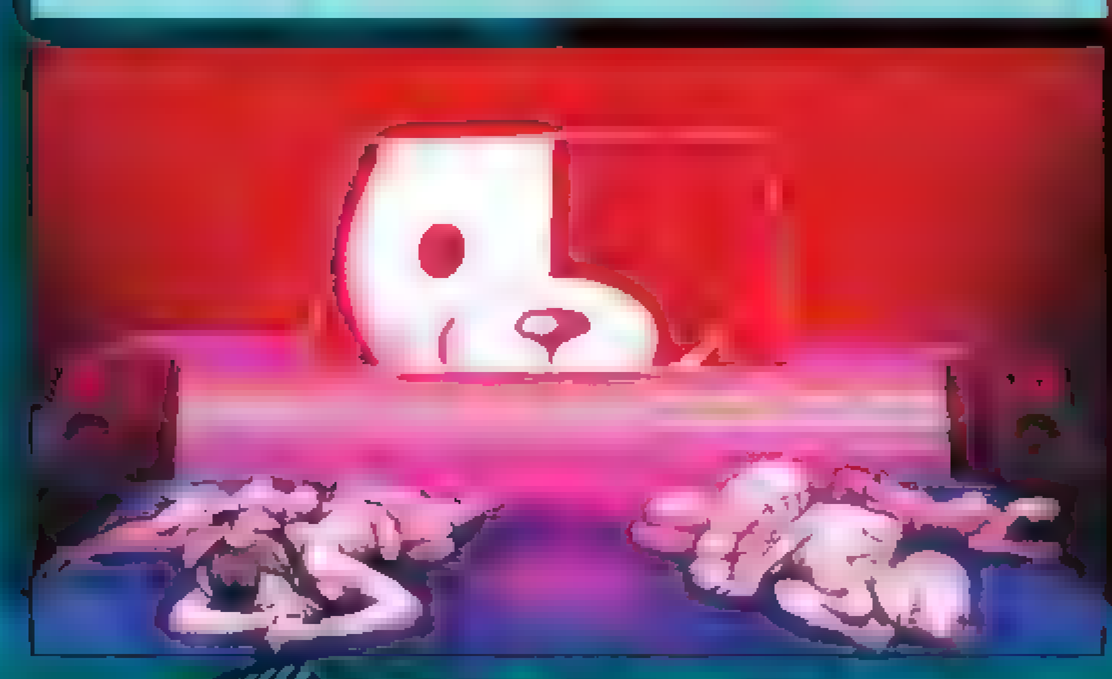
"超高校级的平面模特"江岛盾子站出来表示了她的不满，并将黑白熊殴打了一顿，然而这违背了校规"不许伤害黑白熊"，江岛立刻遭到铁枪穿刺胸膛，惨死当场。

江岛的死亡告诉大家，学级裁判势在必行。为了活下去，大家都压住惊恐，开始进行调查。分配了各自的分工后，大家发现舞园死亡的地点是在苗木的房间，虽然没有明说，但所有人都开始怀疑苗木，是无可置疑的。为了洗清自己的嫌疑，更重要的是为了弄清舞园的死因，苗木也开始了搜查。



搜查开始

[illegible]



学级裁判

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	不二咲	“抵抗する間もなく”	“争った形迹”
2	大和田	“ナイフ”	“厨房の包丁”
3	腐川	“厨房に誰もいない時”	“朝日奈の证言”

分歧选项 [illegible]

灵光拼字

单词为 [illegible] 请根据不同难度自行按顺序击破

[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	桑田	“鍵がかかってた”	“シャワールームの建付け”

分歧选项 [illegible]

[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	塞蕾丝	“舞园さんがいた”	“个室のネームプレート”

分歧选项 [illegible]

[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	“模拟刀の先制攻击”	“金箔の模拟刀（鞘）”

分歧选项 [illegible]



流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	桑田	“新しい手がかり”	“ダイイングメッセージ”

分歧选项：选择“左手の人差し指”

犯人锁定：桑田

[illegible]

分歧选项：选择“处分の方法”

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	桑田	“焼却炉に近づかなきゃ”	“割れたガラス玉”

分歧选项：依次选择 [illegible]

高潮推理

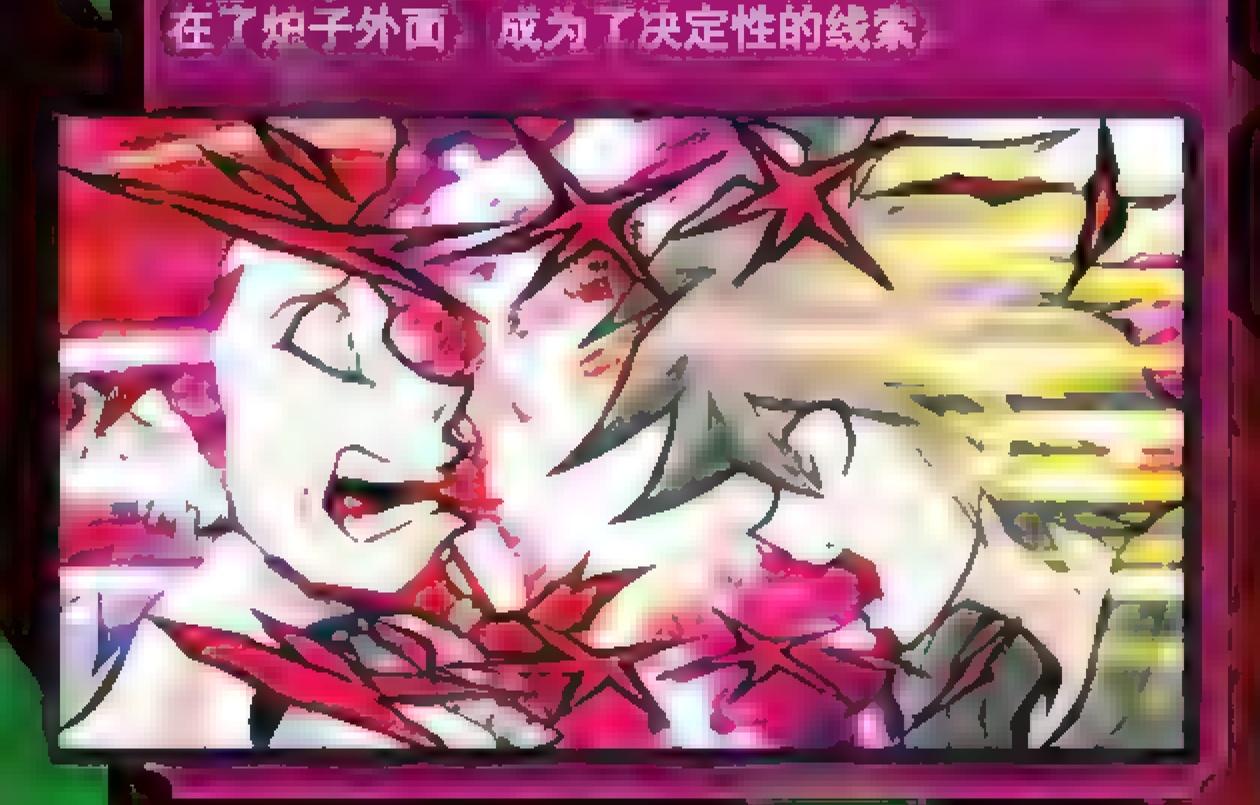
[illegible]

页数	碎片特征
1	犯人开门
2	犯人背后有刀、犯人以刀鞘抵挡菜刀
3	举刀指向舞园
4	利用工具撬锁
5	留下死亡讯息
6	—
7	拿起沾着清洁桶
8	拿起玻璃球
9	将内衫扔入炉中
10	留下未烧尽的碎片



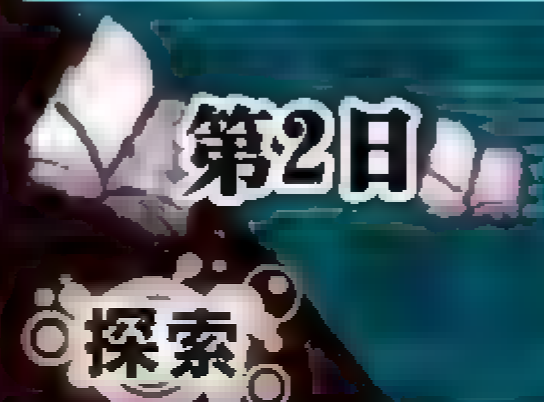
事件全貌

舞园沙耶香为了杀死“超高校级的棒球选手”桑田怜恩，用信息将其叫到了苗木的房间中。在被施以袭击的瞬间，桑田以苗木房间中放置的模拟刀进行阻挡并反击，舞园右手被打至骨折，菜刀也被夺走。慌乱的舞园逃进了浴室，而桑田却无法打开苗木房间中有问题的浴室门，于是只能强行撬掉门把，并以菜刀杀掉了舞园。舞园用尽最后的力量，为了不让桑田察觉到，以背手状态在自己身后写下了死亡讯息。确认舞园死亡后，接下来桑田开始销毁证据。他脱下沾血的内衫，并以清洁滚筒开始清理自己的毛发。之后桑田来到垃圾房想要烧毁内衫，却因为铁栅栏的缘故无法靠近。因此他找来“超高校级的占卜师”叶隐康比吕忘在洗衣房的玻璃球，并以卓越的技量将其正确命中了焚烧炉的开关，再将内衫拧成球扔进了焚烧炉内。放心的桑田离开了垃圾房，却没想到，内衫并未完全烧尽，一部分掉落在了炉子外面，成为了决定性的线索。



第1日

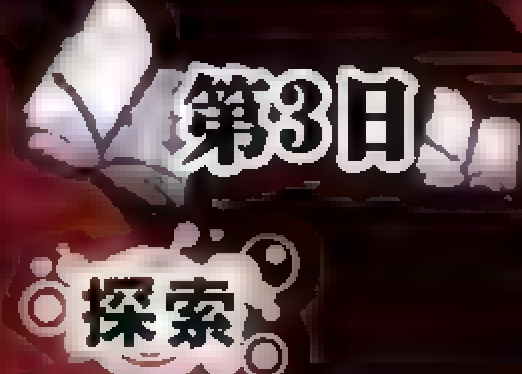
探索



第2日

探索

大家得知希望学园已经在至少一年前宣布关闭，现在的学园不知为何被谁所占据，改造成了这样一个绝望的场所。



第3日

探索

在图书室中找到了没来参加早餐会的“超高校级的少爷”十神白夜，他不愿意跟大家一起合作。



自由行动

机枪辩论

教学篇，没啥难度，按○键锁定三个发言后用△键破坏就行了。

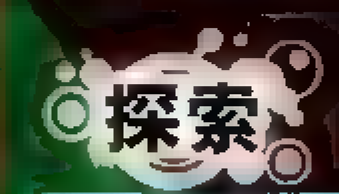
惩罚

目睹了桑田被黑白熊以极其残忍的手法杀害，在场全员都背脊发凉。而在这极端绝望的环境中，只有雾切相信着苗木一定能够突破这个困境。

第4日

探索

自由行动



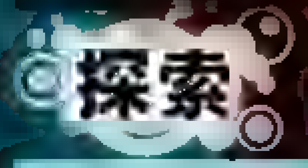
探索

“超高校级的不良少年”大和田纹土与石丸因为意气之争而挑战耐久桑拿，直到夜时间来临也没有分出胜负……



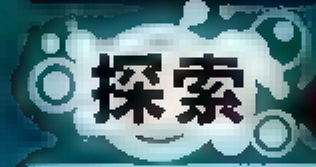
第5日

共同忍耐过桑拿胜负的两人成了无话不谈的兄弟……

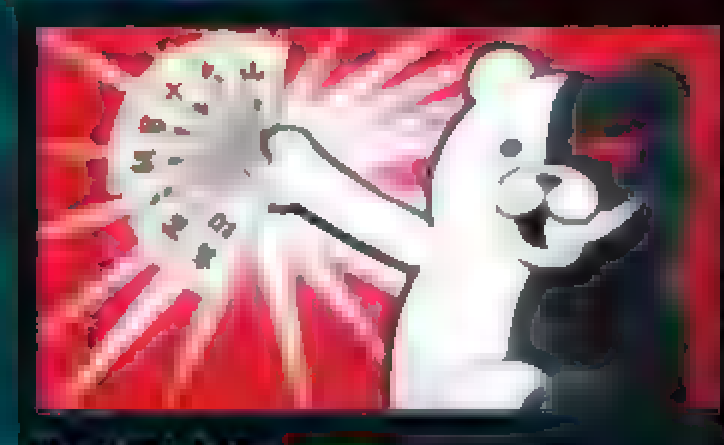


探索

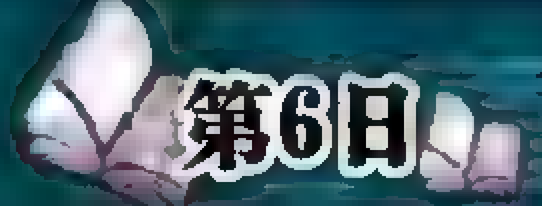
自由行动



探索



黑白熊再次收集了大家羞耻而不想被人知道的回忆，威胁不在24小时内杀人的话，就将秘密散布到世间。



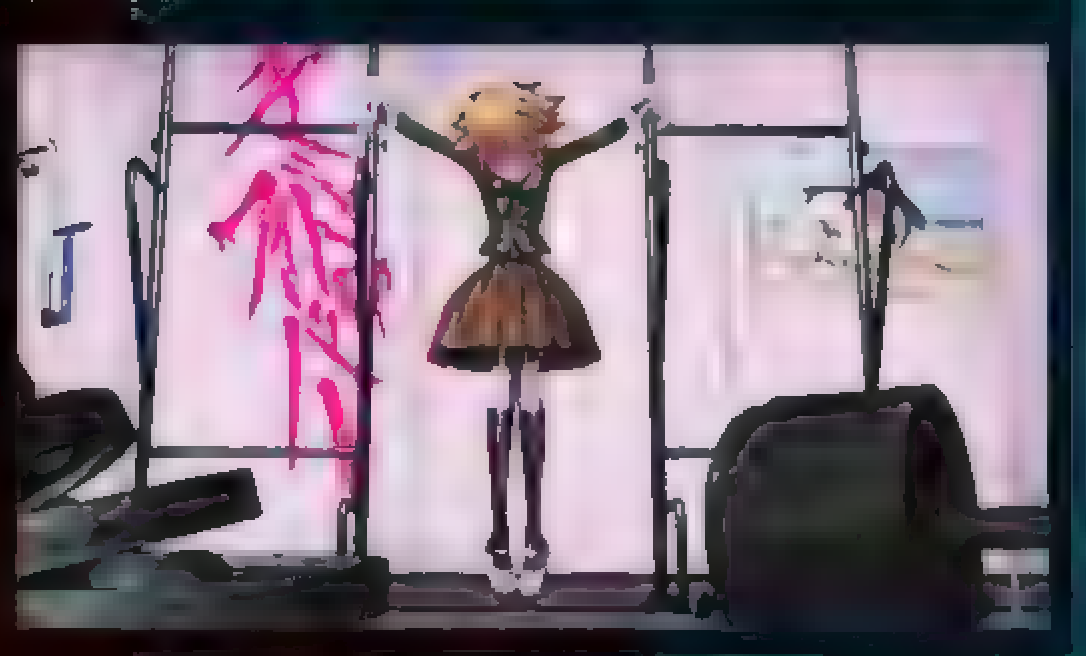
第6日

早上被黑白熊告知发生了杀人事件，大家分头寻找线索。

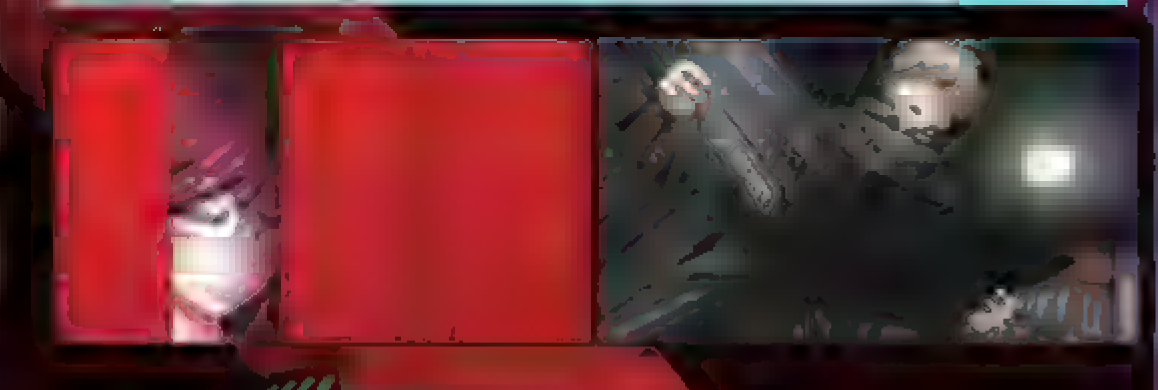


探索

“超高校级的程序师”不二咲千寻死在女子更衣室中。



搜查开始



学级裁判

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	“铁パイプ”	“更衣室のダンベル”
2	朝日奈	“根据がない”	“ジェノサイダー翔事件ファイル”

灵光拼字

单词为 ，请根据不同难度自行按顺序击坠

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	十神	"手口が一致"	"死体の状况"

依次选择"被害者的致命伤"[illegible]"[illegible]道具"与"不二咲是女性"[illegible]

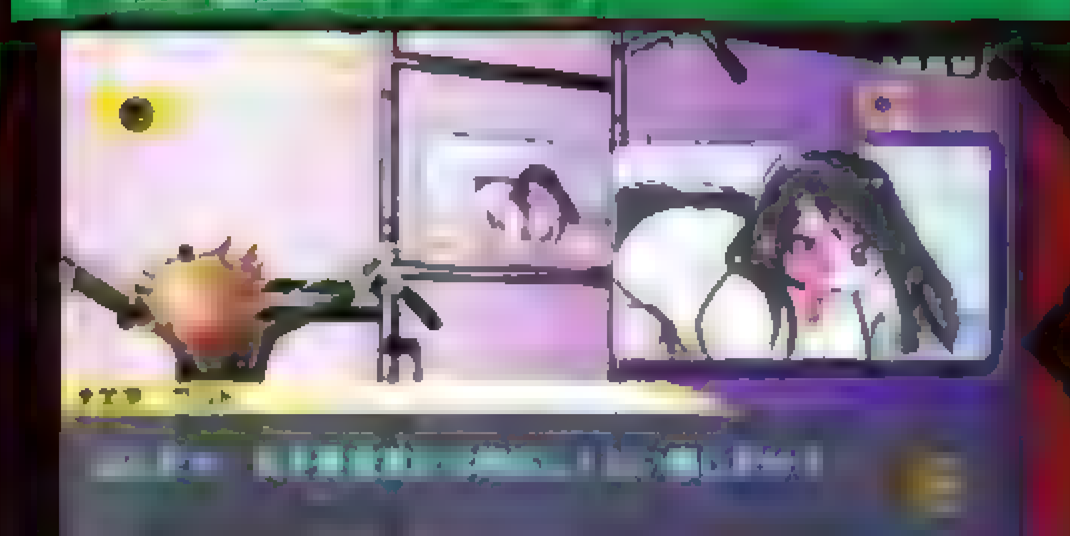
[illegible]：十神

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	十神	"被害者の不二咲"	言弹记忆——"死体发见前の行动"
2	十神	"见觉えなどない"	"图书室の电气スタンド"

分歧选项：选择"犯行现场[illegible]"

[illegible]：依次选择"[illegible]更衣室[illegible]"与"男子更衣室[illegible]"



流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"桑田っちの电子生徒手帐"	"坏れた电子生徒手帐"

分歧选项：选择"犯人[illegible]"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"犯人だけ"	"セレスの证言"
2	大和田	"青いジャージ"	"セレスの证言"

依次选择"[illegible]"[illegible]"不二咲[illegible]"与"[illegible]"

犯人锁定：大和田

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	大和田	"ちゃんと动く"	"坏れた电子生徒手帐"

高潮推理

页数	碎片特征
1	露出运动衫袖子的运动提包
2	拿出电子手帐、推门进入男子更衣室
3	犯人举起哑铃
4	血痕沾上了美女海报
5	–
6	犯人撕下美女海报、女子更衣室的红色门
7	犯人贴上美女海报
8	–
9	台灯的延长线
10	用血写字
11	桑拿浴场、电子手帐破坏

事件全貌

事件发生前，塞蕾丝在仓库看到不二咲提着装着蓝色的运动衫的运动提包，在夜时间外出前往某处。因为不二咲本身是男性，所以轻易地进入了男子更衣室。与他约好一起锻炼身体的大和田趁不二咲大意的时候，用哑铃将其杀害。此时，血飞溅到了男子更衣室的海报与地毯上。大和田收拾起地毯与海报，利用门厅前舞园和江岛的电子手帐，将不二咲的尸体搬运到了女子更衣室，交换了地毯与海报，完成了现场的伪装工作。

但是，尸体的第一发现者十神，却将事件搞得更为复杂。他拿来台灯的延长线，将不二咲的尸体吊起来，然后在墙上用血写字，将事件伪装成杀人魔的犯案手法。此时，处理掉运动提包与运动衫的大和田，为了破坏电子手帐而来到了桑拿房。因为他自己的电子手帐之前就因为带入桑拿房而损坏。



机枪辩论

中途石丸会发动低潮时间，此时要注意听清节奏点，并观察自己的COMBO是否有持续下去，如果有MISS就进行调整，危机时刻可以发动狂热时间来支撑一[illegible]

惩罚

大和田有着因为事故害死了最尊敬的大哥的过去。为了遵守不让大哥创建的暴走族队伍分裂的约定，他无论如何也不能让这件事曝光。因此面对将秘密告诉自己，跨越了自己心理障碍的不二咲，他压抑不住自己的嫉妒与愤怒，一时冲动就将其杀害了。而造成这一切惨剧的罪魁祸首黑白熊，淡定地以极其残忍的手法将大和田杀害。





探索

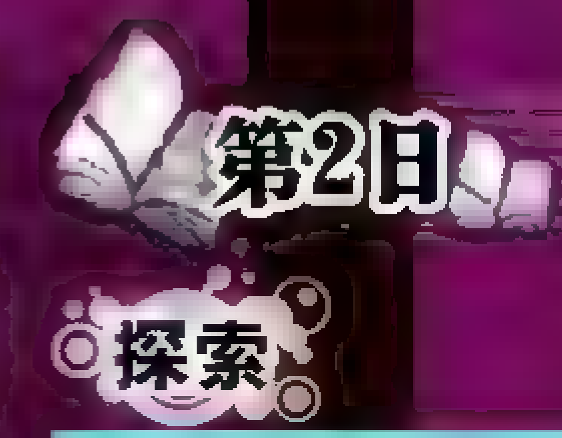
苗木偶然发现了一张照片，上面竟然是桑田、大和田与不二咲三人在学校欢快打闹的情景，而且，照片中的窗户并没有被封住。当然，这张谜一样的照片马上就被黑白熊夺走了。



朝日奈说她看到了不二咲的幽灵，大家一同前去确认，在大浴场换衣间的储物柜里发现了一台笔记本电脑，启动电源之后，屏幕上竟然出现了不二咲的脸，看来这就是幽灵的真相。原来这是不二咲千寻偷偷修好的学园废弃的电脑，为了解析学园中被封锁的真相，而在电脑中植入了自己的智能人格，这里是学园中惟一没有设置监视摄像头的地方，因此他将电脑藏在储物柜中进行持续的解析作业。

黑白熊立刻又准备好了新的动机，这次竟然是单纯的钱——100亿元。





探索

自由行动



第3日



探索

自由行动



探索

自由行动



在雾切的召集下来到换衣间，发现笔记本电脑竟然失踪了。十神指出在众人之间很有可能有幕后黑手送进来的间谍，就是那个人拿走了电脑。夜时间大规模行动很可能会引起黑白熊的注意，因此将寻找电脑的事项放到了明天。

第5日

明明是搜索电脑的重要日子，但只有苗木、雾切、大神与朝日奈4人集合在食堂。雾切推断可能又出现了杀人事件，现在首先要找出没来的人的去向。



塞蕾丝被神秘人物袭击，而山田与石丸则被杀害。山田死亡前说出了犯人的名字——"康比吕"。





搜查开始

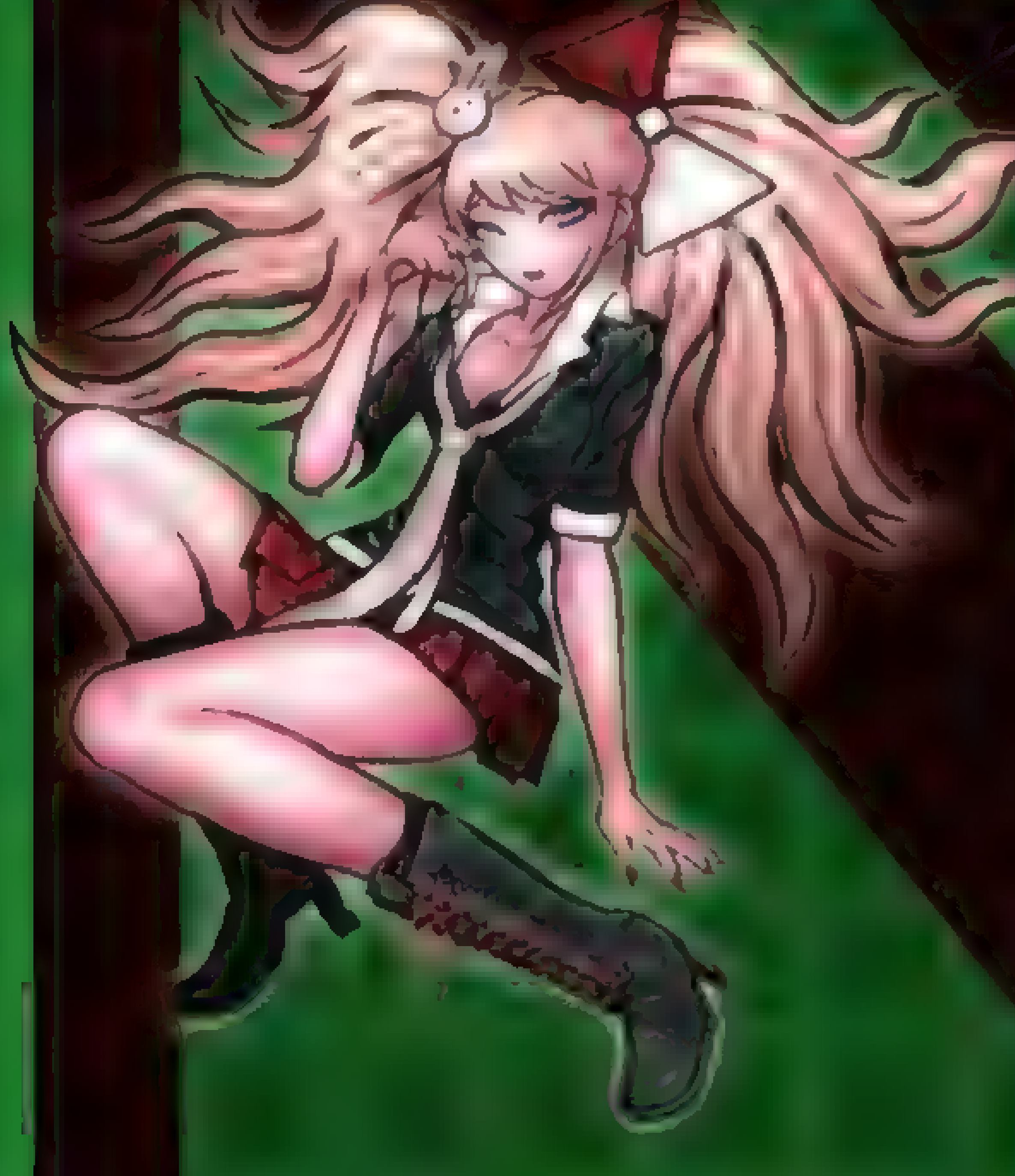


学级裁判

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	塞蕾丝	"设计图"	"叶隐直笔のメッセージ"





机枪辩论

没有难度，注意装弹以及发动狂热时间对抗低潮时间就行

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	朝日奈	"腰を屈めた体势"	"ジャスティスロボの衣装"

分歧选项：选择"自力で脱げない"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	朝日奈	"ジャスティスハンマーの顺番"	言弹记忆——"杀された顺番"

灵光拼字

单词为"[illegible]"，请根据不同难度自行按顺序击出

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	塞蕾丝	"山田君の死体……"	言弹记忆——"别の谁かの死体"

[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	塞蕾丝	"违いはありません"	"山田のメガネ"

[illegible]

[illegible]

[illegible]

选项选择："石丸清多夏"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	腐川	"きよたんとは关系ねー"	"坏れた腕时计"

[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"どっちかのハンマーが凶器"	"洗われたハンマー"
2	塞蕾丝	"可能性はありません"	言弹记忆——"事件は2つ"

[illegible] 塞蕾丝

分歧选项：选择"不审者の目击"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	塞蕾丝	"彼ら"	言弹记忆——"不自然な点"



分歧选项 选择 山田 不审者 结果 [illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	塞蕾丝	"そんな姿势"	"ジャスティスロボの衣装"

分歧选项：选择"フルネーム"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	塞蕾丝	"确かめる方法がない"	"电子生徒手帐"

高潮推理

页数	碎片特征
1	山田的侧脸
2	时钟指向1点，叶隐的脸
3	犯人拿起数码相机照相
4	时钟指向7点过（其实是6点，图本身是斜的）
5	竖放的蓝色锤子
6	山田旁边的蓝色锤子
7	横放的3号锤子
8	—
9	山田推车
10	灰色的锤子

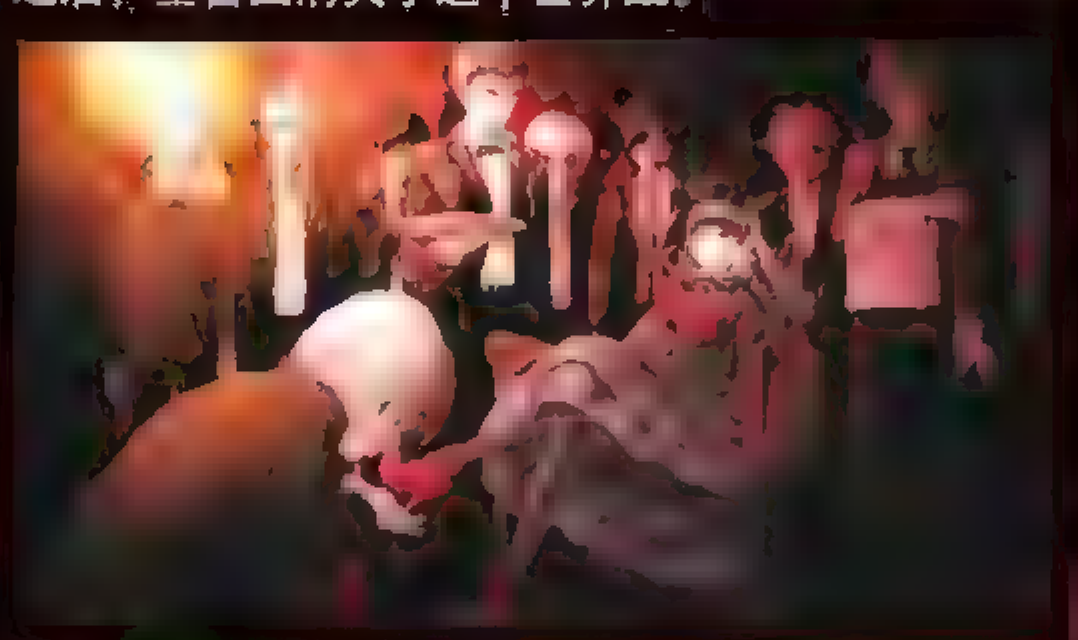
事件全貌

首先塞蕾丝跟山田联手，在深夜1点将叶隐叫到了娱乐室，用药物将其弄晕，然后迫使他穿上机器人的衣装，接着让山田扮演被机器人带走的样子，然后以相机拍下照片，制造出叶隐是犯人的伪证，然后将其关在了泳池的衣柜里。接着到早上6点，将石丸骗到物理准备室，由山田用4号锤子将其杀害。接着塞蕾丝在娱乐室伪造了袭击案件，向大家出示了照片和1号锤子。然后山田在图书室假装被袭击，并出示了2号锤子，给大家植入一个先入为主的观念——神秘人物正用越来越大的锤子袭击大家。大家将山田一个人留在保健室，前去寻找神秘人物时，山田利用冷藏的血浆和3号锤子，自导自演了一场被杀害的好戏。由于山田和石丸几乎同时被发现，尸体发现广播令大家误以为山田当时确实已经死亡。之后趁着保健室无人的瞬间，山田来到物理准备室，在大家回到保健室的期间，用塑料布和推车将石丸的尸体运到了美术仓库，上演了"尸体消失事件"。但山田并不知道，自己被美术仓库的锤子杀害，则是塞蕾丝计划的最后一步。



惩罚

在无可辩驳的局势下，塞蕾丝公布了自己的真名"安广多惠子"（安广与康比吕发音相同），承认了自己的失败。塞蕾丝利用她盗走的电脑，欺骗了山田与她联手，进行了一连串的事件。而她的动机，不仅仅在于100亿的金钱，而是为了从这里出去，用金钱达成自己的梦想。将一把钥匙交给雾切之后，塞蕾丝消失于这个世界上。



第5日 NIGHT TIME

利用塞蕾丝最后留下的钥匙，苗木与雾切前去确认了电脑的安全。但是对于雾切中途失踪一事，苗木仍存有疑问。当雾切将中途的经过告诉苗木后，难以置信的苗木决定夜时间前去确认真相……



探索

通过储物间的暗门来到隐藏房间，苗木看到了书架上放着大量的文件，其中有一张纸条引起了苗木的注意，上面写着："千万不能从这里出去。"就在苗木感到困惑的时候，一个带着面具的神秘人物从背后袭击了他。

等到苗木醒来的时候，书架上的文件已经全部消失了，拖着伤痛的身体，苗木在返回寝室的途中，听到体育馆传来异声。大神樱正与黑白熊展开激战，虽然大神扬言要击倒黑白熊，但当黑白熊提到"人质"一词时，大神又沉默了下去。难道说，间谍就是……



CHAPTER 04

第1日

探索

在探索学园4楼的过程中，苗木再次发现了神秘的照片，这次是舞园、山田与塞蕾丝三人在开心的打闹着，当然教室的窗户也没有被封住……在食堂与大家交换情报时，为了防止大家闯入学园长室，黑白熊特意追加了"不许破坏上锁房门"的校规，看来的确是有什么重要的线索在那儿。

不二咲的智能人格终于解开了学园的重要文件，从中大家知道了事实，囚禁他们的并非恐怖犯罪组织，而是"希望学园事务局"最初就策划好的计划。因为一年前在这所学园里发生了"人类史上最为凶恶绝望的事件"，将学园本身逼迫至倒闭的状况。但是为何要策划这个隔离生活计划，以及一年前事件的详细，则没有任何相关的情报。现在最要紧的事就是找出学园长，问出一切的真相。





第2日

探索

自由行动



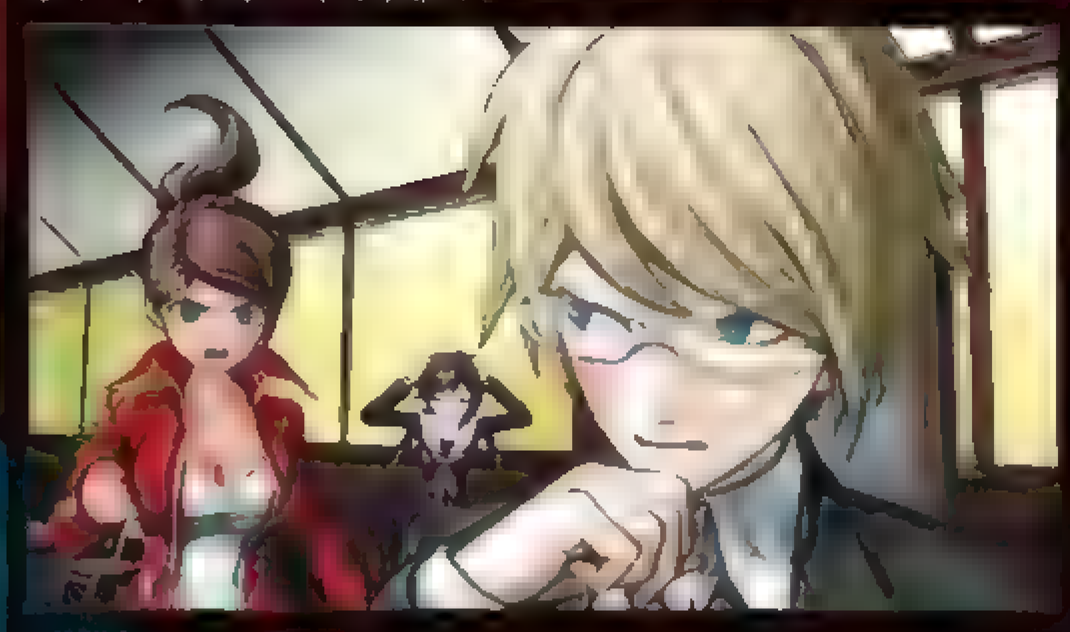
探索

晚上大家被召集到体育馆，黑白熊在众目睽睽之下公布了间谍的名字——大神樱。这就是它对背叛的大神的报复。虽然大神表明心意，要击倒幕后黑手来负起责任，但除了朝日奈以外，所有人都对大神产生了疑心。

第3日

探索

十神始终把大神视作敌人的态度激怒了朝日奈，早餐会不欢而散。



自由行动

第4日

当苗木进入食堂时，发现朝日奈被ジェノサイダー翔刺伤。将朝日奈带到保健室包扎后，大神突然闯入，看到朝日奈的伤口，愤怒的大神说要去做个了断。

接着雾切带苗木来到换衣间与人工智能对话，人工智能拜托他们将它接上网线，它想要和同伴们一起战斗。为了不辜负它的心意，两人冒着危险将其带到了没有监视摄像机的隐藏房间中，为大家寻找新的线索。



探索

苗木被赶来房间的雾切叫醒，两人来到娱乐室门外，朝日奈脸色发青，指着娱乐室中静坐着一动不动的大神。苗木破坏门窗冲了进去，却发现大神的身体已经触手冰凉……



搜查开始

学级裁判

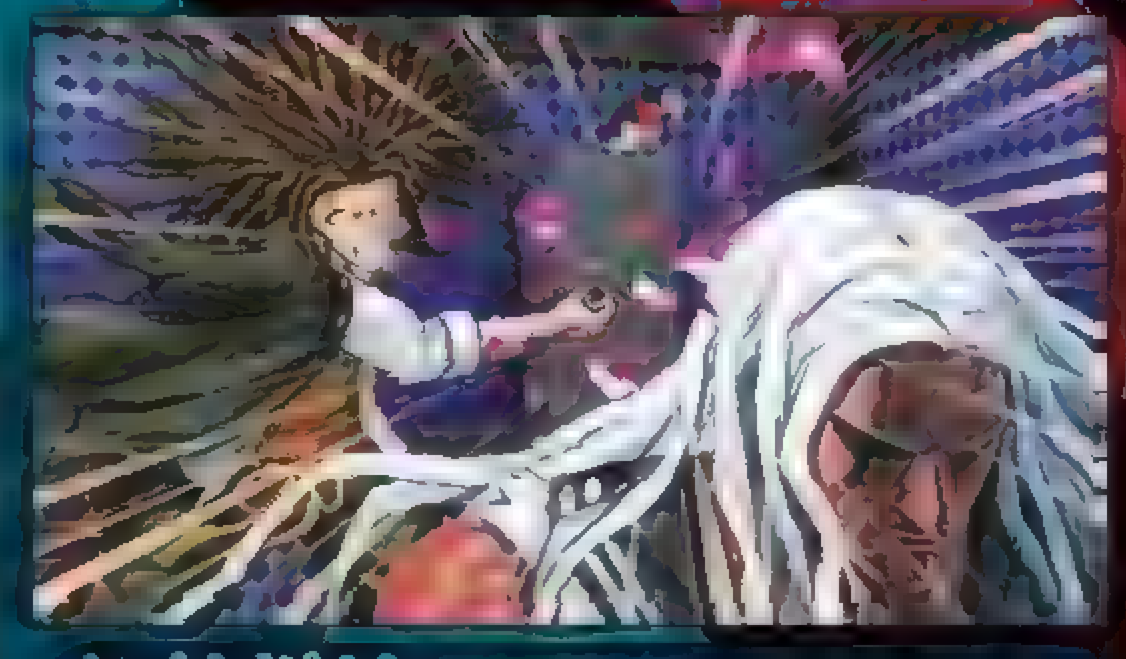
流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"それだけの理由"	"朝日奈の证言"
2	叶隐	"行ってない"	"ポケットに入っていたゴミ"

分歧选项：依次选择"大神"[illegible]"时间带"与"杂志棚の中"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"死体を发见した时"	言弹记忆——"杂志棚の中"



机枪辩论

仍然没有难度，照以前的方法就能轻松通过。

[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"殴ったのは1回"	"死体を调べた雾切の证言"

灵光拼字

单词为"ちぇすのこま"，请根据不同难度自行按顺序击坠。

分歧选项：选择"割れた状态"

[illegible]

分歧选项：选择"[illegible]"

机枪辩论

致命一击的部分将会加入言弹的选择，这次选择"[illegible]手形"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"杂志棚の前"	"大神の死体の状况"

[illegible]

分歧选项：选择"[illegible]"

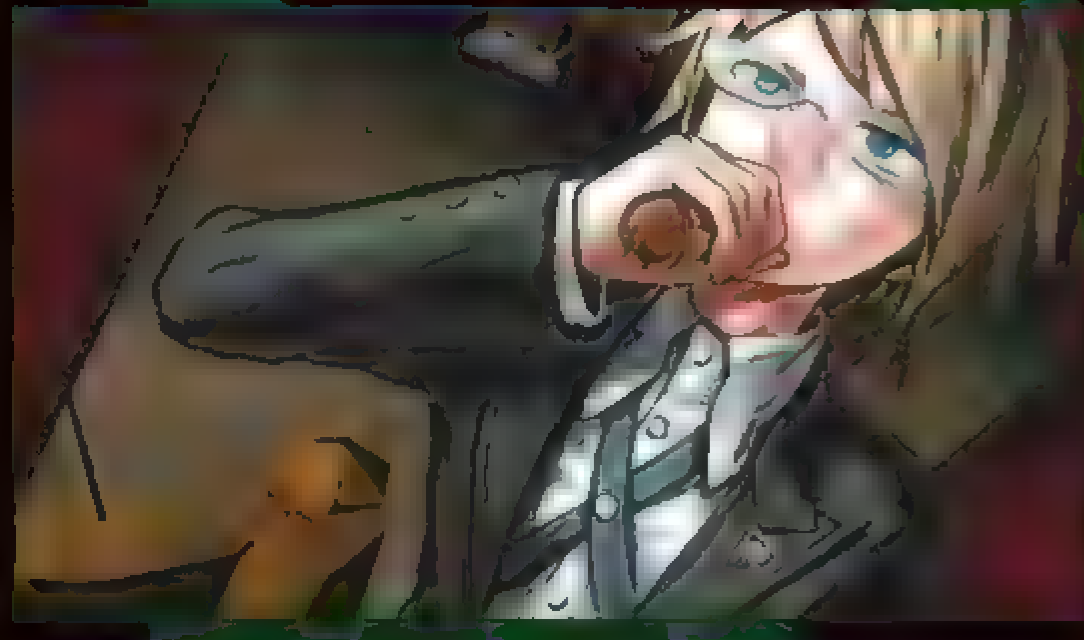
流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	朝日奈	"头部の伤"	"モノクマファイル4"

分歧选项：选择"化学室のAの棚"

灵光拼字

单词为"[illegible]"，请根据不同难度自行按顺序击坠。



分歧选项：选择"[illegible]"

[illegible]

分歧选项：选择"苗木と朝日奈"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	朝日奈	"Cの棚からAの棚に移动"	"粉末に残された足迹"

分歧选项：依次选择"娱乐室[illegible]"与"化学室のAの棚"

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	十神	"密室が破られる前から"	"空のプロテイン容器"

分歧选项：选择"[illegible]"

机枪辩论

致命一击选择"足"、"付着"、"黄色"、"粉末"。

犯人锁定：大神

分歧选项：选择"[illegible]"

高潮推理

页数	碎片特征
1	十神
2	腐川进入储物柜
3	—
4	马的棋子、在书上写血字
5	腐川从储物柜探头、倒放的杂志
6	—
7	皇后的棋子
8	拿起灰色的毒药瓶
9	—
10	将灰色瓶子从上方拿起、拿出白色瓶子

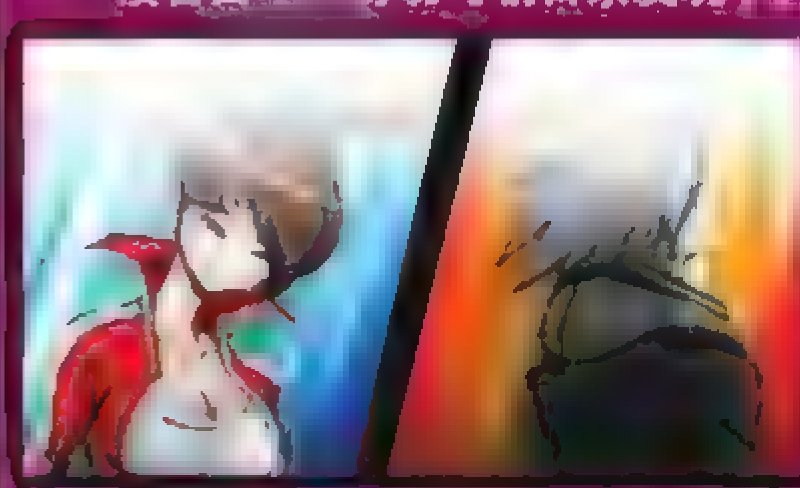
事件全貌

大神用留言便条召集叶隐、腐川和十神前往娱乐室。腐川第一个来到娱乐室，藏身在储物柜中。接着大神与叶隐来到娱乐室，叶隐误以为大神要杀他，慌乱之下操起装有黑白熊棋子的瓶子袭击了大神。误以为自己杀掉大神的叶隐，急忙在桌上的杂志上用血书伪造了死亡信息，栽赃给腐川。

从储物柜中出来的腐川看到死亡信息，慌乱地将其放回了杂志棚，而没注意到上下颠倒。此刻大神醒来，腐川看到血晕了过去，与[illegible]翔交换了人格，而[illegible]翔醒来第一眼看见满脸是血的大神，也同样不假思索就用瓶子砸了她，误以为自己杀掉大神的[illegible]翔，立刻销毁了自己的瓶子碎片和棋子，然后逃离了现场。

即使被打了两次，但大神仍然活着，此时她不知出于何种缘故，将房间封锁起来，然后服下自己从化学室带来的毒药，离开了人世。

接着苗木、雾切与朝日奈发现了大神的尸体。



苗木打破门窗解除了密室状态，而此时朝日奈看到滚落在地面的毒药瓶，已经知道大神死于自杀，她悄悄将毒药瓶带出，然后趁大家都没注意的时候，将替换了内在的营养剂瓶放在了地面上，以此让大家来怀疑自己，最终做出错误的判断。

惩罚

朝日奈认为是大家逼死了大神，因此想要大家以命偿命。但是，基于大神的遗书做出这一判断的朝日奈却万万想不到，那封遗书竟然是黑白熊伪造的。真正的遗书其实放在朝日奈的房间中。上面写着，大神一族守护了300年的道场被黑白熊作为"人质"来威胁大神，要她充当间谍。但是在和众人的生活下，大神决定与黑白熊决裂。于是秘密被揭发出来，她受到了大家的排斥，而事态逐渐从针对大神一人发展到同伴之间互相伤害。害怕最终会变成杀人事件的大神，决定自杀，这样既能救下道场，也能阻止同伴的争斗。相信有了这封遗书，学级裁判应该能够很快结束。她直到最终也希望大家能团结起来。



黑白熊此刻公布遗书是为了让大家燃起对朝日奈的恨意，但是完全理解了大神心意的众人完全团结了起来，就连一向不合群的十神也与大家协手来揪出黑幕。

然而黑白熊对不二咲的人工智能的处刑，却给大家带来了无比的愤怒。另外，黑白熊也通过大神的遗书透露，似乎幕后黑手对大家的身体做了什么手脚……





第4日

探索

雾切告诉苗木：学园内潜伏着第16个高中生，被称为"超高校级的绝望"的女子——战刃骸。



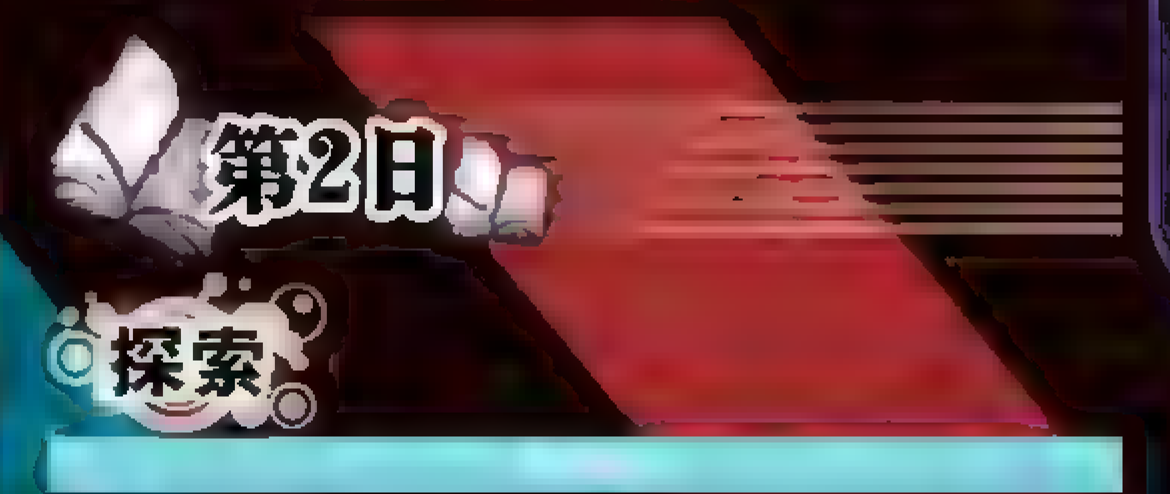
第1日

探索

新开放的5-C教室有着浓烈的血腥味，现场也多处残留着古老的血迹。十神与雾切推断这就是一年前发生的"人类史上最为凶恶绝望的事件"——希望学园学生的大量虐杀事件。另外腐川找到了一把野战匕首，大家决定暂时放置在苗木那里。

此时十神要求雾切明确告之自己的真正身分，然而雾切却坚持说自己失去了记忆。即使十神以收缴房间钥匙相逼，雾切也最终选择了交出钥匙。

在夜时间来临之后，苗木被雾切叫醒来到换衣间。她向苗木出示了从学园长室盗来的一把特殊的钥匙。在学园长室中，雾切看到了有关战刃骸的情报，她推论幕后黑手也许并非学园长，而是战刃骸。

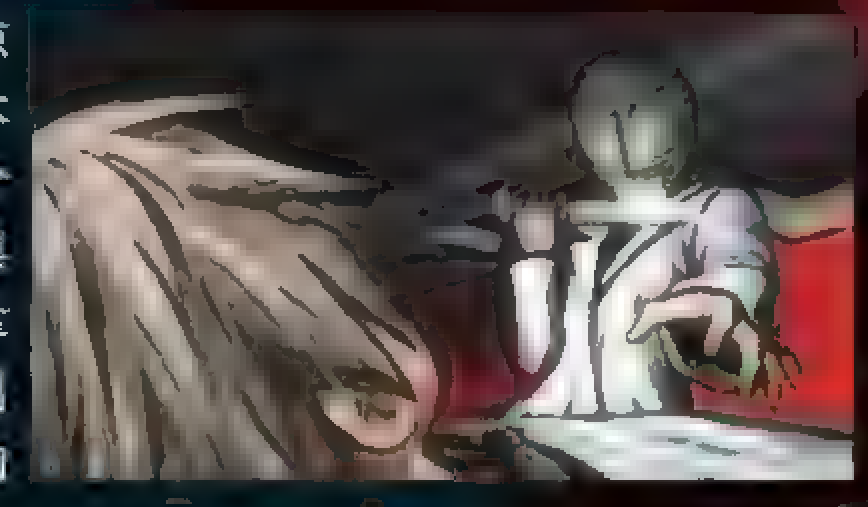


第2日

探索

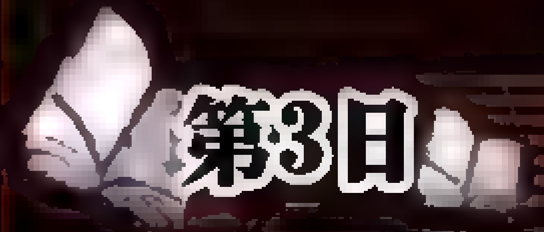
雾切没有出现在食堂，就连黑白熊也不知道她去了哪里，看来行动现阶段是非常成功的。

自由行动



被惊醒的苗木看到一个带着面具的人，拿着匕首出现在他的床前！在死命挣扎一番之后，再次失去意识的苗木醒来，这次看到雾切站在床前说了些什么……

口若悬河 希望学园与绝望高中生



身体的不适感已经退去，昨晚的恶梦却还缠绕在心头……但那真的是梦吗？



收在抽屉中的野战匕首不见了，说明昨晚苗木看见拿着匕首的蒙面人并非梦境。来到食堂后，在朝日奈的带领下前往体育馆，发现大家正在对昨晚开始便一动不动的黑白熊进行解体分析，里面甚至还装有炸弹。



检查之后没有发现任何故障因素，十神分析应该是幕后黑手本人出了什么状况，因此决定趁机突入学园长室。但是前往植物庭院取钉镐的腐川，却发现了一具被刺杀的尸体——而尸体正是昨晚袭击苗木的人物。这人究竟是谁？



朝日奈从体型推断尸体应该是女性，但当ジェノサイダー翔去揭开面具时，尸体竟然发生了爆炸！这样一来，尸体的真实身分就无法确认了。但结合之前黑白熊一动不动的情况来看，十神推测这具尸体搞不好就是幕后黑手，苗木此刻也说出了战刃骸的情报，单以体型和性别分析就吻合了。接着苗木发现了掉落在尸体旁边的一把钥匙，并用其打开了情报处理室的门。

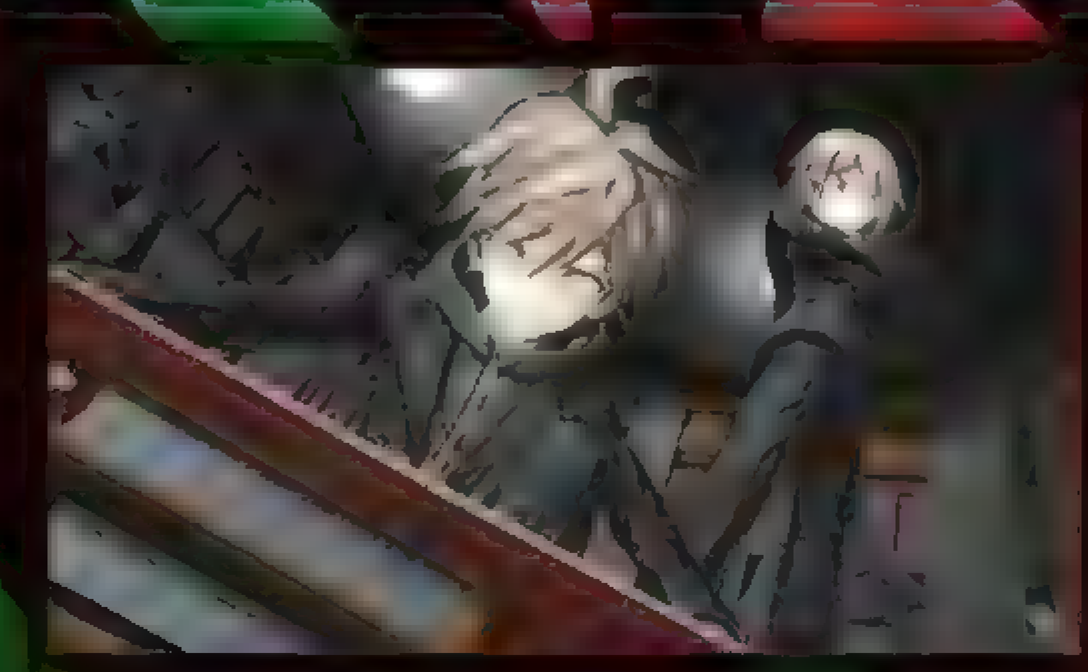


从无数的监视屏幕上，十神确信了这就是幕后黑手所在的房间，而尸体的真实身分必定就是战刃骸。但在调查房间时，黑白熊突然复活出现在房间内，并说出一个惊人的情况：在这个学园里发生的所有事，都被现场直播到全国的电视上了！而接下来，由于发现了尸体，学级裁判即将展开，大家的希望，一瞬之间变为了绝望……



如果说幕后黑手还活着，那么，尸体的真实身分就是雾切响子了……而大家现在必须找出杀害她的凶手。

搜查开始



在踏入升降机之前，活生生的雾切响子终于出现在大家面前！在绝望之中，大家又看到了一线希望，但这对于雾切来说，也代表着最大的难关……

学级裁判

分析选项：选择「雾切の手袋」

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"手袋はしてた"	"つけ爪"
2	朝日奈	"身元がわからない"	"右手の甲のタトゥー"

分歧选项：选择「[illegible]」

灵光拼字

单词为「[illegible]」，请根据不同难度自行按顺序击破

分歧选项：依次选择「苗木」「雾切」与「[illegible]」

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	十神	"夜10时"	"スプリンクラー"

机枪辩论

致命一击选择「爆破され[illegible]死体の特征」

言弹提供：选择「[illegible]」

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"キレイなまま"	"爆破される前の死体"

言弹提供：选择「[illegible]」

[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"ナイフの伤が致命伤"	"死体の伪装工作"

言弹提供：依次选择「[illegible]」与「[illegible]」



流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	十神	"致命伤がハッキリしていない"	言弹记忆——"殴られた迹"

言弹提供：选择「[illegible]」

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	十神	"犯人ではない根据"	言弹记忆——"键を自分の部屋に置いた"

言弹提供：选择「[illegible]」

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	"细过ぎる"	"血痕の付着したガムテープ"

事件全貌（?）

既然这是因为战刃骸被杀而开展的学级裁判，那么她就不是幕后黑手，只是普通的参加者。

凶手被锁定在没有不在场证明的苗木与雾切两人之一。苗木以自动洒水器的启动时间立证凶杀发生的时间应该是七点半之后，自己有充分的不在场证明。雾切指出犯人使用了白色塑料布和鸡血伪造了杀害时间，并定论杀人发生的时间在洒水器启动之前。

大家注意到尸体身上的匕首就是之前交给苗木的匕首，让苗木的嫌疑一口气加深了很多。但是苗木反驳连同白衣一起刺穿尸体的匕首绝不可能是凶器。由黑白熊炸弹引起的爆炸，加上显眼的刀伤，是犯人为了隐藏真正致命伤所做的伪装工作。这一连串的伪装工作矛头直指苗木，最大的得益者只能是同为嫌疑人的雾切。

苗木立证出凶器是铝合金做的箭矢，用胶带扎成一束，成为了黑白熊文件上提到的"铁管大小的凶器"。箭矢与胶带都锁在武道场的储物柜里，而储物柜的木制钥匙则放在雾切的房间中。雾切指出，自己之前将房间的钥匙交给了十神，是没可能在藏匿凶器后，将木制钥匙放回自己房间的。十神也认同了这一点，但此时只有苗木一个人知道，雾切撒下了一个谎言，一个只有苗木才能看破的谎言……



结局分歧

选择「ウソを追及する」→BAD ENDING

选择「ウソを追及しない」→TRUE ENDING

（即使选择BAD ENDING，看完结局后也会自动跳回这个选项处。对处刑和全收集有兴趣的玩家可以选择……）

BAD ENDING

《分歧选项》选择[illegible]

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	雾切	"自分の部屋には入れなかった"	"雾切响子の证言"

苗木指出，雾切曾对自己说过，她从学园长室盗出了一把能够进入任何房间的万能钥匙，因此是可以进入自己的房间的。即使明知是陷阱，却无法从中挣脱出来——事到如此，雾切也无奈承认了自己的失败。

此刻黑白熊匆匆宣告裁判时间到，大家投票指认了雾切为犯人。黑白熊也立刻以一如既往残忍的方式将雾切杀害了。从此之后，学园再没有发生过杀人事件，大家在学园中其乐融融地生活着。但这真的是苗木希望看到的结局吗？



一阵眩晕之后，苗木猛然发现自己仍身处裁判的关键时刻，雾切被处刑，其后和平的学园生活，都是自己的幻觉？为了揭开幕后黑手的真相，现在苗木的选择应该是——

通向TRUE ENDING

《分歧选项》选择[illegible]

相信雾切，她不会是杀人凶手。

那么十神最后得出的结论是：武道场储物柜的钥匙，一开始就由苗木所持有，只是装作在雾切房间发现而已。就在苗木想要辩解的时候，黑白熊突然地宣布了时间结束！



投票的结果，苗木成为了凶手，而黑白熊竟然宣布这是正确答案！雾切对此结果也悔恨得无言以对，眼睁睁看着苗木踏上了处刑的道路。

然而就在直面死神的瞬间，不二咲的智能人格以前植入的病毒在一瞬间控制了处刑机器的主电脑，使得苗木逃过当场惨死的命运，掉入了学园下方的地下垃圾场……

TIME UNKNOWN



前来救助苗木的雾切向苗木坦白了一切：在最初的集体昏迷事件中，幕后黑手夺走了她的记忆，令她回忆不起自己的目的与身负的能力。现在她已经回想起，她的异名是"超高校级的侦探"，而前来学园的目的是为了见她的父亲——希望学园的学园长。

雾切的调查行动并没有违反校规，因此为了借他人之手除掉她，幕后黑手杀掉了战刃骸而开展了学级裁判。但这本身就充满矛盾——能够下手杀战刃骸，为何不能下手杀雾切？最后还打破规则准备杀掉并非犯人的苗木，这说明对方已经被追逼到非常窘迫的地步了。



CHAPTER 06 搜查开始



逃出地下垃圾场的苗木与雾切，决意正面向幕后黑手挑战，申请了“战刃骸杀害事件”的重审。如果在这次审理中，找到了真正的凶手，并且揭开了学园所有的秘密，就算胜利；反之没有揪出凶手，或是没有解开所有的谜题，就算失败，全员都会被杀死。为了向世界证明“绝望比希望更加优秀”，所以幕后黑手不得不接受这个提议。

黑白熊之前向两人透露，既然能够开展学级裁判，那么就必定是学生中的一人杀掉了战刃。而被活着关在这个学园中的学生加上战刃一共只有16人，也就是说，现在活着的6人之中，其中1人有可能就是幕后黑手本人。考虑到这个可能性，大家决定分散各自调查，最后再进行协力推理。







学级裁判

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	“3人もいる”	“集合写真”

[illegible]

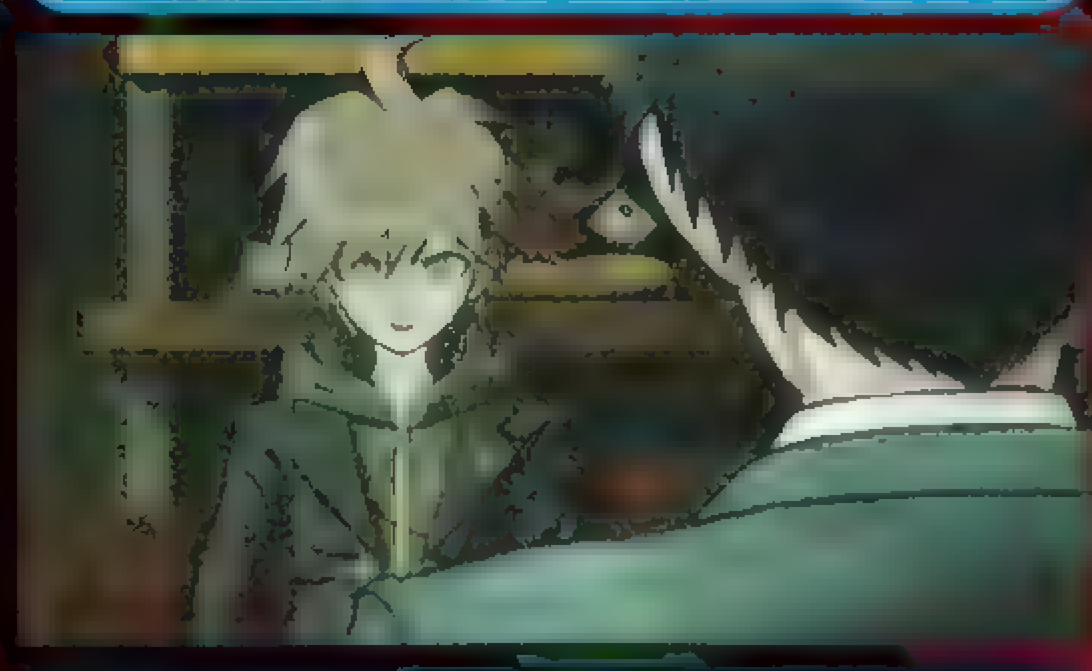
[illegible]“集合写真”[illegible]

灵光拼字

单词为“[illegible]”，请根据不同难度自行按顺序击坠

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	朝日奈	“全部覚えてる”	“紧急面谈のDVD”



流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	腐川	“别の场所にいる”	“モノクマの操作室”

分歧选项：选择“[illegible]”

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	腐川	“战场で受けた伤”	“战刃むくろプロフィール”

[illegible]

分歧选项：选择“黑幕”

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	黑白熊	“正体は战刃むくろ”	言弹记忆——“右手”

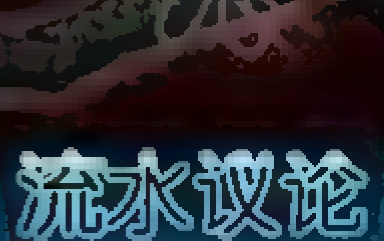
分歧选项：选择“生物室”

言弹提供：选择“ビニールシート”

机枪辩论

致命一击选择“生物室のランプ”

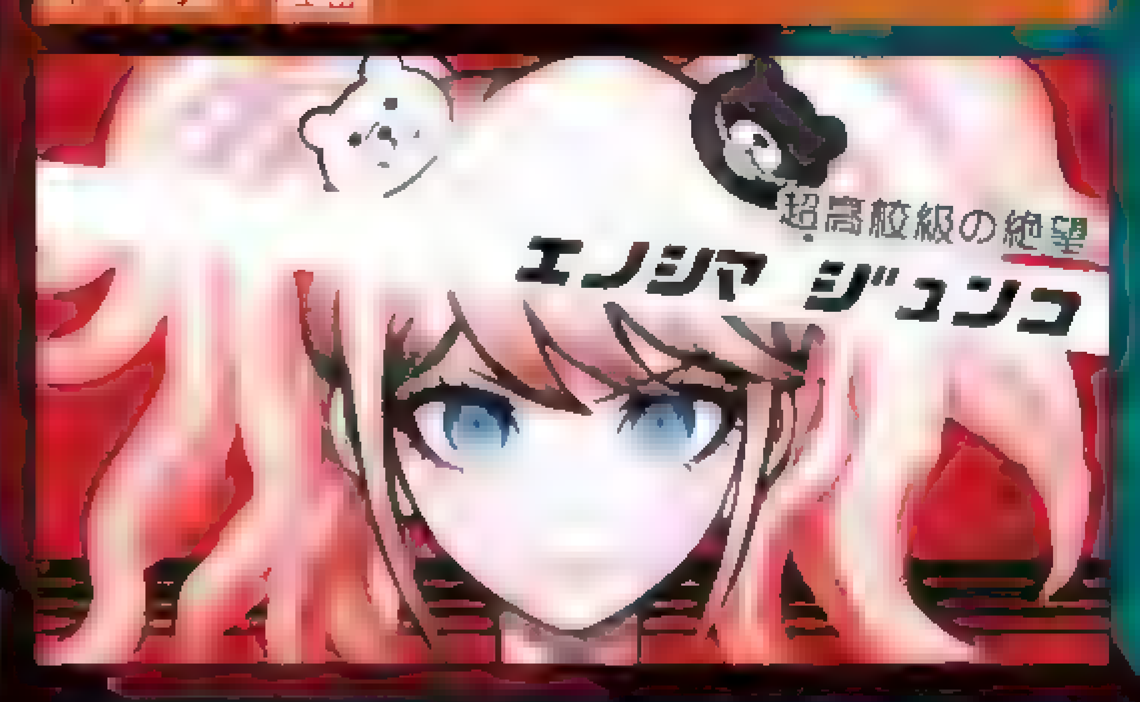
分歧选项：依次选择“[illegible]”[illegible]“杀された”



流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	黑白熊	“2回杀されたなんて”	言弹记忆——“江ノ岛盾子”
2	腐川	“战刃むくろじゃない”	“战刃むくろプロフィール”

[illegible]



灵光拼字

单词为“[illegible]”，请根据不同难度自行按顺序击坠

分歧选项：选择“最初から入れ替わる”

言弹提供：选择“紧急面谈のDVD”

机枪辩论

致命一击选择“集合写真”

[illegible]

高潮推理

页数	碎片特征
1	战刃与江岛两人
2	—
3	犯人从生物室的冷藏柜中拿出尸体
4	犯人拿起匕首、蒙面人左边雾切右边
5	蒙面人右边雾切左边、把面具套在尸体头上
6	众人围观尸体
7	众人围观焦黑的尸体

事件全貌

在最初大家自我介绍的时候，大家眼前的江岛盾子，其实是战刃骸假扮的。但是她很快就被幕后黑手以“江岛盾子”的身分杀死了。尸体在生物室保管一段时间后，被幕后黑手用塑料布包起来运到了植物庭园，制造出战刃杀害事件来陷害雾切。为了让大家相信此时战刃还活着，幕后黑手亲自带上面具，来袭击苗木，让苗木对面具留下深刻印象后，将面具戴到了尸体的头上，最后再以炸弹销毁了尸体的大部分证据，为了不让大家察觉尸体其实就是最初被杀的“江岛盾子”的尸体。

而幕后黑手就是真正的江岛盾子。



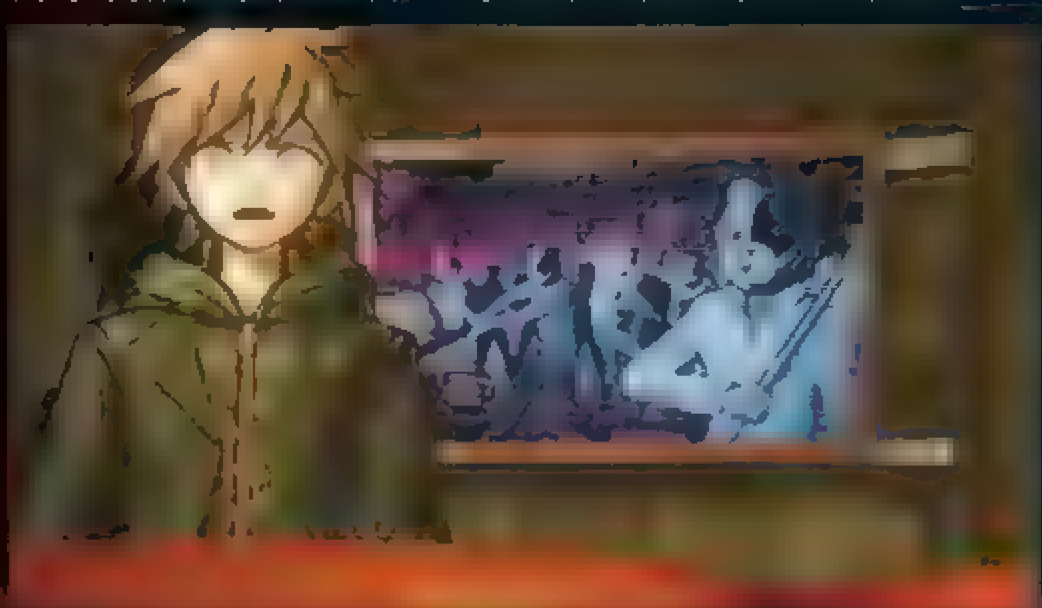
分歧选项：没有区别，随意选择。

分歧选项：选择“[illegible]”

既然被揭破真实身分，幕后黑手也不再隐瞒，以江岛盾子的姿态出现在了大家面前。更爆料出她与战刃骸实际上是双胞胎姐妹。在这次的计划中，必须有人在幕后监视大家的行动，操纵黑白熊，而对于打算不够精细的战刃来说，这是不可能完成的任务。再加上“超高校级的军人”这个异名实在太可疑，于是两人交换了身分，战刃作为“超高校级的平面模特”进入了学园。但战刃扮演江岛的表现拙劣到实在令江岛不爽，于是将其杀害，并以此享受绝望的快感。

分歧选项：依次选择“[illegible]”[illegible]“里切り”

为了让大家燃起“想要从学园里出去”的希望，所以江岛才夺走了大家的记忆。但反过来说，如果大家的记忆还在，那么就“不想从学园出去”，准备的杀害动机也就毫无用处了。接下来江岛让大家看了外面的世界，但大家看到的，却是人们带着黑白熊面具，正在烧抢打砸的混乱场面……



流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	腐川	“何も思い出せない”	“ジェノサイダーの秘密”

分歧选项：依次选择“[illegible]”与“希望ヶ峰学园での学生生活”

虽然大家都被夺走了记忆，但与腐川不共享记忆的ジェノサイダー翔却逃过了一劫。她告诉大家，这段影像就是在一年前发生“人类史上最为凶恶绝望的事件”后，外面的世界正迈向终结的样子。统帅世界的十神财阀也已经毁灭，而所谓的“一年前没有任何相关报道”的原因，仅仅是因为事件并非发生在大家入学的一年前，而是发生在入学后的一年——大家进入学园是在两年前，这期间的记忆都被夺走，让大家误以为自己只进入了学园数周而已。

流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	叶隐	“授业すら受けてねー”	“ロッカールームで见つけたノート”

分歧选项：依次选择“[illegible]”与“学园长”

灵光拼字

单词为“[illegible]”，请根据不同难度进行按顺序击[illegible]

在踏入学园的一刻晕倒的感觉，实际上是因为丧失记忆导致的时间感混乱，然后在教室醒来的众人，才会以为自己刚刚入学。

最初的一年，大家过着安稳的校园生活，然而在第二年，“人类史上最为凶恶绝望的事件”发生了，世界陷入了绝望，学园中的学生也几乎全部死去，只留下16人。为了从绝望的外界保护大家，学园长将希望学园化为了避难所，因此才有学生们答应留在学园度过一生的DVD影像。只要保护了这些次世代的希望，世界也一定会好转起来。

但学园长惟一的误算，就是在实施封锁学园前并不知道，“超高校级的绝望”已经在学园之中了。原本是保护希望的避难所，最终却成为了散布绝望的监狱。为了让这些幸存者参加这次的虐杀活动，两人故意不亲自下手杀害，而只是夺走了大家的记忆，而将大家自相残杀的影像向全世界播放，以此来扑灭外界仅存的一点希望，将世界彻底带进绝望的深渊。



流水议论

顺序	发言者	疑点	言弹
1	全员	“…………”	言弹记忆——“希望”

（不发射言弹的话，每轮回一回合，发言力减少1点，这里需要对全员发射“希望”的言弹。）

※得到言弹“超高校级の希望”

机枪辩论

致命一击选择“超高校级の希望”

让众人亲自解开谜题的真相，来感受最大的绝望感，也在江岛的计划之内。接下来到了最后的投票环节——在江岛不参加投票的情况下，只要有一个人选择将“希望”处刑，那么苗木将被残酷地杀死，而其他人只需要在学园中安稳地度过一生。而全员选择将“绝望”处刑的话，大家就可以杀死江岛，然后走出学园面对即将灭亡的世界。

在场的每个人都开始陷入绝望，但惟独苗木仍不放弃。江岛所说的真相并不一定完全是真实的，也许外面的世界并没有那么糟糕。而且，希望是绝不能向绝望低头的！苗木的劝说打动了每个人的心灵，他能来到这所学校并非因为“超高校级的幸运”或“超高校级的不幸”，而是因为他被称为“超高校级的希望”。

在大家的选择面前，江岛品尝到了有生以来最大的绝望，她幸福地享受着自己至今为止施下的所有处刑，亲手了断了自己的性命。



EPILOGUE

众人拿着开门的按钮站在学园的大门前，决定了不管发生怎样的事，都一定会充满希望地生存下去，并开创未来。然后，打开了充满希望的大门……





实在是非常棒的作品，以“绝望”作为游戏的主题，穿插着的小小希望一次又一次被击碎，绝望的气氛贯穿到最后一刻，但是希望却一直没有屈服过。剧本本身的素质也非常出色，案件的复杂程度个人认为甚至超越了同类型的《逆转裁判》系列，搜索部分难度不高，比较适合我这种曾被几乎没有搜索点提示的《逆转裁判》系列小小伤害过的人(笑)。

剧情中挖了不少大坑没埋，加上ENDING后发生的某个戏剧性事件代表续作基本是板上钉钉的事。很期待这款作品能够大卖，那么续作素质一定会更高。

Tactics Ogre 運命の輪

PLAYSTATION PORTABLE			
皇家骑士团 命运之轮			
タクティクスオウガ 运命の轮			
Square Enix	S·RPG	2010年11月11日	日版
1人	5980日元	无对应周边	

研究中心 Research Center

文 阿鲁 美编 澄香



经过半个月的努力，相信有些的玩家已经将本作通关了吧。不过通关这只是慢慢皇骑路的开端而已。游戏中的隐藏剧本以及隐藏迷宫等丰富的要素在通关之后就会逐渐开启，再加上可以返回到以前的时间点去完成其他路线的剧情，因此想完美体验游戏的魅力，还需要花上N倍的时间和努力才行。

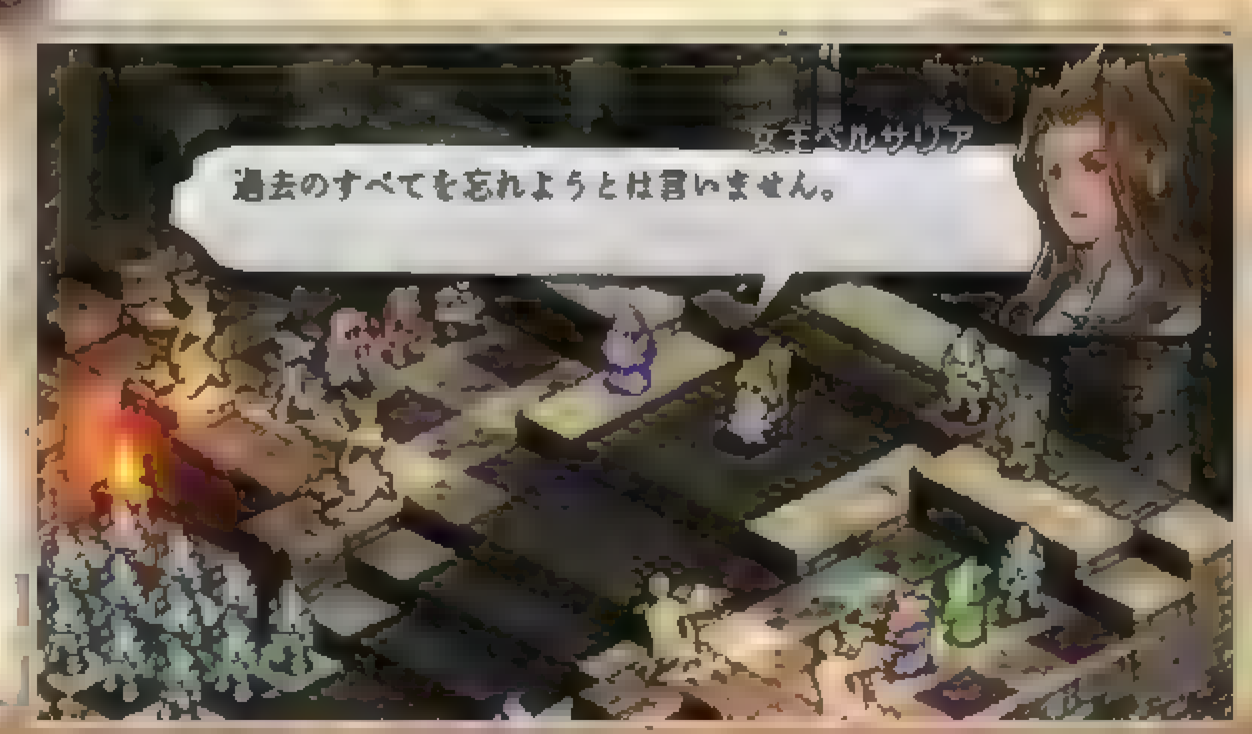
游戏的结局

本作通关时共有3种结局，具体如下：

1.GOOD END: 在第4章救出姐姐卡秋娅，并一直生存，这样的话结局就是卡秋娅成为新的女王。

2.BAD END: 在第4章姐姐卡秋娅死亡，无论是杀死、劝说失败导致自杀还是在加入后的战斗中死亡，都会是同样的结局。德尼姆成为新王国的君主，但是在仪式上被暗杀……

3.隐藏结局： 在第4章姐姐卡秋娅死亡，并且通关时全民族的好感度都在30以上，就会进入隐藏结局。德尼姆虽然没有被暗杀，但是罗迪斯教国二十万大兵压境，形势危急。

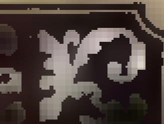


第四章的部分分支关卡

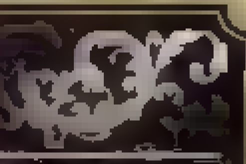
龙使オクシーヌ



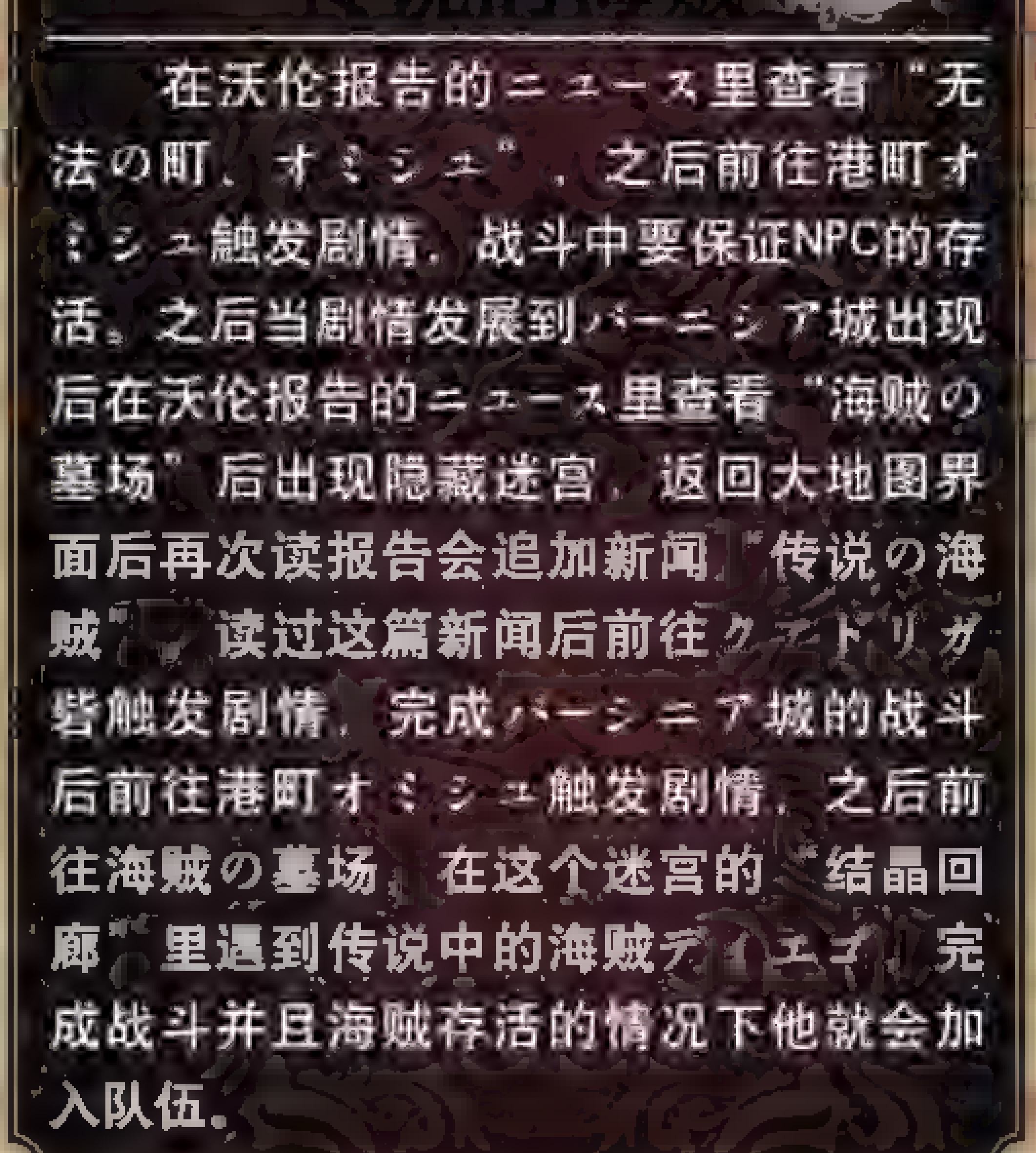
只有在L路线才能收得オクシーヌ。阅读沃伦报告"エクシタ岛て谜の大爆发"后开启通往死者の宫殿的道路，当ジュヌーン在队伍的情况下（第三章加入），来到バスク村触发剧情和战斗，之后前往ラザン砦会进行两场连续的战斗，第一战只需要干掉骷髅即可，第二战则需要派ジュヌーン出战，看完所有相关对话并保证オクシーヌ的存活，过关后她就会加入队伍。

铳士レンドル 

流程进行到第四章完成バーニシア城的战斗后，返回フィダック城触发剧情，之后沃伦报告（ウォーレンレポート）里的ニュース会追加不少新内容。阅读"沉没船ラムゼン号の引き上げ"后地图右上方追加关卡，到达グリムスビーの町后触发战斗，只要打倒暗黑骑士マルティム即可过关，这场战斗中只要铳士レンドル不死，过关后他就会加入队伍，并且获得新职业"ガンナー"。

魔兽使ガンプ 

完成铳士レンドル这个分支后，查看沃伦报告里的"ニムラハバの森の盗贼"后开启通往ニムラハバの森的道路，这里要面对的是ガンプ和他的手下们，这个场景中有不少地方带毒，在前进时要注意避开这些地方。当ガンプ的两只狮鹫没有阵亡时将他的HP削减到20以下，ガンプ就会连同两只狮鹫一起加入队伍。

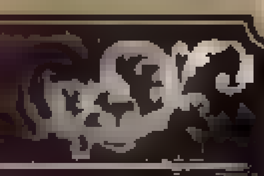


传说的海贼

在沃伦报告的ニュース里查看"无法の町、オミシュ"，之后前往港町オミシュ触发剧情，战斗中要保证NPC的存活。之后当剧情发展到バーニシア城出现后在沃伦报告的ニュース里查看"海贼の墓场"后出现隐藏迷宫，返回大地图界面后再次读报告会追加新闻"传说の海贼"，读过这篇新闻后前往クァドリガ砦触发剧情，完成バーシニア城的战斗后前往港町オミシュ触发剧情，之后前往海贼の墓场，在这个迷宫的"结晶回廊"里遇到传说中的海贼デイエゴ，完成战斗并且海贼存活的情况下他就会加入队伍。

术士クレシダ 

在C路线的情况下，阅读沃伦报告"バルマムッサの尸人たちを见る"之后前往バルマムッサの町触发战斗，以最快速度将オリアス救活，之后她会离开战场。战斗结束后从她那里打听到情报，然后前往クァドリガ砦触发战斗，之后再前往港町ゴリアテ，在战斗中救活クレシダ，战斗结束后如果她生存就会触发剧情，选择"きみだけを裁くつもりはない"则クレシダ加入队伍。需要注意的是必须ガルガスタン人的好感度在50以上她才会加入，在港町ゴリアテ的战斗难度很大，复活的人中有不少都是我们熟悉的面孔，这其中包括主角的好朋友威伊斯。

禁咒探索 

先完成分支任务"龙使オクシーヌ"，完成ラザン砦的战斗后返回地图右侧完成支线任务"铳士レンドル"，完成两个支线任务后查看沃伦报告里的"袭击を受ける各地の砦"、"古の神殿"、"ラザン砦の败残兵"，这样一来6个砦就会全部出现，分别前往这6个砦完成6场战斗，然后返回コリタニ城触

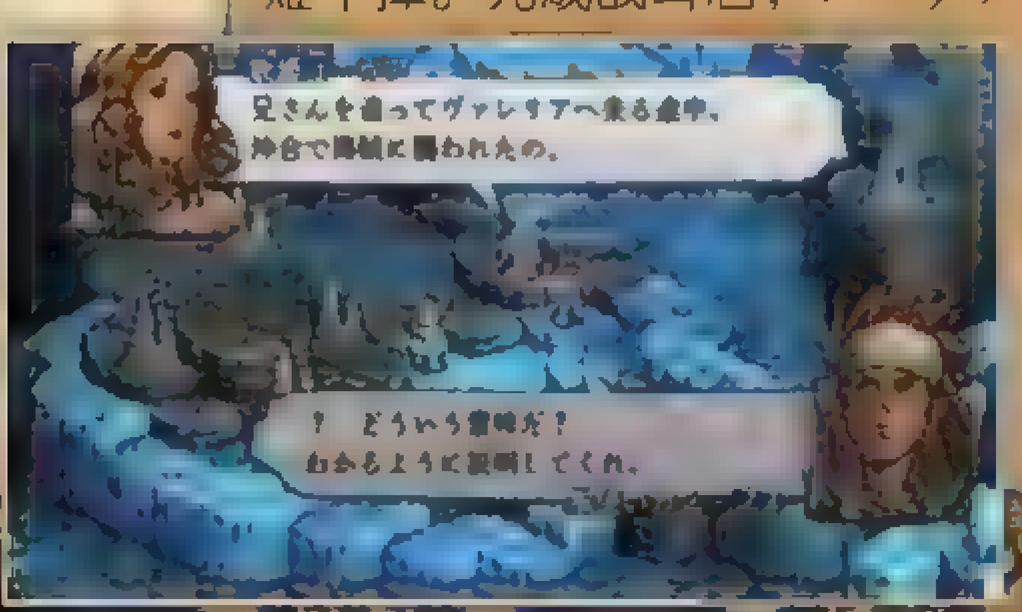
隐藏迷宫介绍

发剧情，选择"その自信はあります"后就可以去挑战6个岩内部的神殿了。每个神殿都相当于一个迷宫，需要完成数场战斗，每个神殿的最深部都有一个守护者，完成全部挑战后获得"巫女の证"。

追加剧本

オミシュの歌

此剧本限定为L和C路线。在カノープス和ギルダス生存的情况下，通关后在大地图画面阅读沃伦报告，查看ニュース里的"オミシュの歌姬"这一项，之后来到オミシュ会触发战斗，此战敌人数量非常多，而我方只有3个人，硬拼是不现实的。每次轮到我方成员行动时都会出现选项，等出现了撤退的选项后就可以选择撤退离开战斗。之后再次阅读沃伦报告，查看ニュース里的"歌姬ユーリアのレクイエム"和"歌姬ユーリアの秘密"，之后便可以进入隐藏迷宫海贼の墓场触发相关剧情和战斗了。作为隐藏迷宫来说，海贼の墓场比フランパ大森林的难度要高一些，依旧有神将把关的战斗，不过好在不是必须完成的战斗，因此队伍平均等级在25级就可以来挑战这个迷宫了。在"海贼の墓场　深渊"将会迎来最后的战斗，这场战斗总体来说对我方有利，只要先解决掉高处的三个敌人，我们就可以以绝对的地形优势完虐敌人。ユーリア和神将一样都有霸体，不过能力并不高，围杀还是不难干掉。完成战斗后，ユーリア就会加入队伍，并且获得新职业"ディバ"。



フランパ大森林

总体地形较为平坦的迷宫，第二章中期阅读沃伦报告里关于大森林的新闻后就会出现。迷宫里总共有15个场景可以挑战，前期场景里的战斗比较简单，可以在这里提升等级以及刷技能点，后期的场景里各种野兽逐渐增多，特别是皮糙肉厚的龙，对付起来比较费事。迷宫深处有对应神将的战斗，神将本身和他的手下能力都非常高，而且神将还有霸体护身，战斗难度非常高，建议后期再来挑战。战胜神将后可以获得相应的称号。

海贼の墓场

第四章触发分支"传说的海贼"就会开启此迷宫。这个迷宫不大，一共有12个场景，迷宫里的敌人以不死系、翼人、蜥蜴人和章鱼居多，高低差较明显的台阶和水地形对职业和技能搭配有一定程度的限制。这个迷宫里依旧有神将出现，战斗难度很高，胜利后同样可以获得相应的称号。

死者の宫殿

第四章阅读沃伦报告"エクシター岛で谜の大爆发"后会开启通往死者の宫殿的道路，这个迷宫前三场为剧情战斗，其中第二场战斗中可以收得ラドラム。该迷宫总共有100层之多，第24层和第65层有商店，提供玩家中途进行补给。这个迷宫有2周目的设定，打通两次后可以获得"ファイアクレスト"。

サン・ブロンサ遗迹

完成追加剧本オミシュの歌姬后，阅读沃伦报告"サン・ブロンサ遗迹发现"后出现的迷宫。这个迷宫中有天界的敌人，一共有29个场景，最后一个场景中央庭院里有非常强大的神将等待着玩家的挑战。

全章节同伴加入方法

第一章

カノープス

加入路线	全路线共通
加入方法	正式战斗第一关タインマウスの丘，战斗开始时以NPC身分参战，战斗后正式加入。

プレザンス

加入路线	全路线共通
加入方法	在クリザローの町的战斗中生存，过关后加入。

フェリシア

加入路线	全路线共通
加入方法	在クリザローの町的战斗中プレザンス死亡，那么フェリシア将代替プレザンス加入。

ヴォルテール、サラ

加入路线	全路线共通
加入方法	クリザローの町的战斗结束后加入。



第二章

ザパン

加入路线	L
加入方法	クァドリガ砦的战斗中生存，过关后加入。如果在第二章中没有收服，在第四章的港町ゴリアテ战斗中他还会登场，将其HP削减到20以下后触发剧情，选择“なんて言い草なんだ”即可让他加入。

アロセール

加入路线	C、L
加入方法	C路线时，在タインマウスの丘的战斗中生存，过关后加入；L路线时，在古都ライム的战斗中，不要打倒她，在3章占领アルモリカ城后，剧情加入。

システィーナ

加入路线	C
加入方法	首先在第一章古都ライム的战斗中生存，然后在第二章クァドリガ砦的战斗中救出バイアン，对话时选择“お手伝いしましょう”，在之后港町ゴリアテ的战斗中保证システィーナ生存。流程推进到ボード砦时触发剧情对话，选择“一绪に行こう、システィーナ”后加入。

フォルカス

加入路线	C
加入方法	クリザロー镇一战后作为GUEST暂时加入，在剧情推进到ボード砦时，如果システィーナ加入队伍，那他也必定会加入队伍；如果システィーナ死亡，对话时选择“バクラム人が敌なのではない”后加入。

フォルカス

加入路线	C
加入方法	クァドリガ砦的战斗中救出他，在剧情推进到ボード砦时，如果システィーナ加入队伍，那他也必定会加入队伍；如果システィーナ死亡，对话时选择“敌はバクラム人ではありません”后加入。



第三章

ミルディン

加入路线	C
加入方法	アルモリカ城的战斗完成后加入。

ギルダス

加入路线	L、C
加入方法	アルモリカ城的战斗完成后加入。

ホボリム

加入路线	全路线共通
加入方法	L路线时，在古都ライム的战斗中存活，战后加入；C路线时，バハンナ高原的战斗中存活，战后加入；N路线时，ボード砦战斗结束后，在进入港町アシュトン前先行前往クリザローの町，之后在クァドリガ砦的战斗结束后加入。如果没有进行クァドリガ砦的战斗，之后在港町ゴリアテ的战斗结束后也能令其加入。

ジュヌーン

加入路线	N
加入方法	ブリガンテス城的战斗完成后选择“そんなことはありません”后加入。

ラヴィニス

加入路线	L
加入方法	在第一章バルマムッサの町的战斗中，干掉除ラヴィニス外的所有敌人后她会撤退，进入第二章后阅读沃伦报告的新闻“ロシリオン将军、捕俘に”，之后前往新出现的レイゼン街道。完成战斗后选择“放っておけない”，然后在沃伦报告中阅读到有关ラヴィニス失踪的消息。完成ブリガンテス城的战斗并收得ジュヌーン，之后阅读沃伦报告中的“コリタニ公诱拐”，前往バハンナ高原发生战斗，让ジュヌーン出战，看完数次对话，战斗结束后如果ラヴィニス存活就会加入。

ヴァイス

加入路线	L
加入方法	アルモリカ城的战斗完成后加入。如果在第2章不杀死アロセール，那么她也会一起加入。

フェスタ、タムズ、カモス

加入路线	N
加入方法	ボード砦的战斗完成后，在前往港町アシュトン之前到クリザローの町，之后在クァドリガ砦的战斗中生存，战后加入。

オリアス

加入路线	N
加入方法	港町アシュトン的战斗中生存，战后加入。

デボルド

加入路线	N
加入方法	港町アシュトン的战斗中オリアス死亡，战后则デボルド加入。

セリエ

加入路线	C、N
加入方法	C路线时，ボード砦的战斗介绍后加入；N路线时，在ボード砦的战斗中生存，之后在第四章バンハムーバの神殿战斗结束后阅读沃伦报告“クァドリガ砦の海贼”，在クァドリガ砦的战斗开始时选择“解放军に力を贷してくれないか？”。



オリビア

加入路线	全路线共通
加入方法	ブリガンテス城战斗结束后加入。

シェリー

加入路线	全路线共通
加入方法	在バンハムーバ神殿的战斗中将シェリー的HP削减到10%以下时她会撤退，之后返回フィダック城触发剧情，在暴雨天气时前往バルマムッサの町（可以直接用“蛮族の角笛”改变天气）就会触发剧情，之后加入队伍。

カチュア

加入路线	全路线共通
加入方法	在バンハムーバの神殿救出大神官モルーバ后，回答他的问题时选择“……それだけはできません”，然后在バーニシア城的第三场战斗中，将暗黑骑士ランスロット的HP减至50以下，他就会逃走，然后カチュア会投降，之后的对话要分别选择“たしかに置き去りにしたよ”、“仆は姊さんを爱している！”，之后她就会加入；如果在神殿选择的是“それも仕方ありません”，那么在之后就要分别选择“置き去りにしたわけじゃない”、“仆は姊さんと离れたくない！”才能令她加入。

レンドル

加入路线	全路线共通
加入方法	参见分支关卡“铳士レンドル”。

ガンプ

加入路线	全路线共通
加入方法	参见分支关卡“魔兽使ガンプ”。

ラドラム

加入路线	全路线共通
加入方法	在死者の宫殿B2F遭遇，战后生存就会加入。

オクシオーヌ

加入路线	L
加入方法	参见分支关卡“龙使オクシーヌ”。

エルリグ

加入路线	L
加入方法	在第三章ボード砦的战斗中救出セリエ，之后在第四章バンハムーバの神殿战斗结束后阅读沃伦报告“クァドリガ砦の海贼”，在クァドリガ砦的战斗开始时选择“解放军に力を贷してくれないか？” 。

ディエゴ・G・アセルスタン

加入路线	全路线共通
加入方法	参见分支关卡“传说的海贼”。

オズマ

加入路线	L
加入方法	在完成ヘドン山的战斗前阅读沃伦报告“ロスローリアンで内部分裂？”，这样在完成了ヘドン山的战斗后会触发剧情。バンハムーバの神殿战斗完成后前往クリザローの町触发剧情战斗，当第三章加入的ハボリム在队伍中时会触发剧情对话，选择“そうだ、私はハボリムだ”。接着先将ヴォラック打倒，然后将オズマ打成濒死状态后她就会投降，战后选择“贵女も仆にとっては父の仇だ”则加入队伍。

クレシダ

加入路线	L
加入方法	参见分支关卡“尸术士クレシダ”。

ユーリア

加入路线	全路线共通
加入方法	通关后才会开启相关任务，参见追加剧本“オミシュの歌姬”。

职业成长率

职业 成长率	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ウォーリア	53	0	22	21	21	21	21	22	22	20
アーチャー	51	0	21	22	22	21	20	21	22	21
ウィザード	45	31	22	22	22	21	20	21	20	22
クレリック	47	30	21	22	21	21	21	21	22	21
ルーンフェンサー	50	20	21	22	20	21	21	22	21	22
ナイト	53	15	21	21	21	21	22	21	22	21
テラーナイト	53	15	22	21	20	21	22	22	21	21
バーサーカー	52	0	22	21	21	20	22	21	22	21
ソードマスター	51	0	21	21	22	20	21	21	22	22
ドラグーン	51	0	22	22	20	21	22	22	20	21
ニンジャ	52	0	21	21	22	21	22	21	21	21
ローグ	51	0	22	21	21	22	21	22	21	20
ガンナー	50	0	20	23	21	21	22	21	22	20
ビーストテイマー	50	0	22	21	21	22	21	21	22	20
ウォーロック	45	35	21	22	22	21	20	21	21	22
ネクロマンサー	43	43	20	22	21	21	20	22	21	23
リッチ	40	32	21	21	20	20	22	22	21	23
ディバインナイト	50	20	22	21	21	20	21	22	21	22
ホブリタイ	53	0	22	22	21	22	20	22	21	20
ジャガノート	50	0	22	22	21	20	22	20	22	21
ヘイトリアーク	50	32	20	22	22	20	22	22	20	22
ファミリア	49	31	21	22	22	21	20	22	21	21
クラウドドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22

アースドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
サンダードラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
ブラッドドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フレイムドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フロストドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
アークドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
ダークドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
ヒドラ	60	0	22	21	22	21	20	22	21	21
クレイゴーレム	50	0	21	22	22	20	20	22	22	21
ストーンゴーレム	50	0	21	22	21	20	20	22	22	22
アイアンゴーレム	50	0	21	22	22	21	22	21	21	20
バルダーゴーレム	50	0	21	21	20	21	22	21	21	23
グリフォン	59	0	22	21	23	20	21	22	20	21
コカトリス	61	0	21	22	22	22	20	22	20	21
オクトパス	61	0	22	21	21	20	21	22	23	20
サイクロプス	59	20	22	22	21	20	20	22	21	22
ロード	51	28	22	21	22	21	21	21	21	21
レンジャー	51	0	22	21	22	22	22	20	20	21
プリースト	49	31	21	21	22	21	20	20	22	23
ダークプリースト	49	31	21	21	20	21	22	22	20	23
プリンセス	50	32	21	21	21	21	21	22	21	22
パラディン	52	15	22	23	21	21	20	21	21	21
アストロマンサー	44	32	20	21	21	20	21	23	21	23
ヴァルタン	50	20	21	20	22	21	23	21	21	21
ホワイトナイト	51	15	22	22	21	20	21	21	22	21
シャーマン	50	31	20	21	22	20	21	22	22	22
ういっち	50	31	20	21	21	20	22	22	22	22
ディーバ	51	17	22	22	22	22	22	20	20	20
バッカニア	50	0	22	22	22	21	22	20	20	21

塔罗牌效果一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔术师	单体一定时间魔法攻击防御下降状态	INT＋
女教皇	单体一定时间魔法回复力上升状态	MND＋
女帝	单体一定时间魔法攻击防御上升状态	MP＋
皇帝	单体一定时间直接攻击防御上升状态	HP＋
教皇	单体一定时间魔法命中率上升状态	MND＋
恋人	单体一定时间魔法回复力下降状态	忠诚度＋
战车	单体一定时间直接攻击防御下降状态	STR＋
力	单体一定时间直接攻击力上升状态	STR＋
隐者	单体一定时间魔法攻击力上升状态	INT＋
运命の轮	单体一定时间瞬间移动状态	AVD＋
正义	单体一定时间近接攻击回避率上升状态	AVD＋
吊られた男	单体一定时间近接攻击命中率下降状态	VIT＋
死神	单体一定时间直接攻击力下降状态	LUK±
节制	单体一定时间近接攻击回避率下降状态	RES＋
恶魔	单体一定时间魔法攻击力下降	LUK±
塔	单体一定时间远隔攻击回避率下降状态	VIT＋
星	单体一定时间远隔攻击命中率上升状态	DEX＋
月	单体一定时间远隔攻击命中率下降状态	AGI＋
太阳	单体一定时间远隔攻击回避率上升状态	AGI＋
审判	单体一定时间近接攻击命中率上升状态	DEX＋
世界	单体一定时间浮游移动状态	RES＋
愚者	单体一定时间魔法命中率下降状态	忠诚度＋

※注意死神和恶魔卡在拾取时有可能造成LUK的下降。

忠诚度一览

同伴的类型和性格	忠诚度	[illegible]
人类，L性格	81～100	一挙一动を好意的に受け入れてくれる。全面的な信赖を得ているようだ
	61～80	スムーズに事が运ぶように、他人に対して积极的にはたらきかけてくれる
	41～60	方针に対して様々な意见を出してくれる。好意的な意见が多いようだ……
	31～40	特に不满はないようだが、方针に対して全面的に赞成しているわけではなさそう
	21～30	方针に対して、手严しい意见を口にすることが多くなってきた……
	11～20	他の者の前で、公然と反对意见を述べることが多くなってきた
	0～10	会话どころか、视线を合わせることすら避けている。人望を失ったようだ
人类，N性格	81～100	方针に対し、诸手をあげて心から赞成してくれるようだ
	61～80	方针をかなり好意的に受け入れてくれる。意志の疏通は十分にはかられている
	41～60	特に不满はないようだが、不平を口にする者たちを止めるわけでもない……
	31～40	目をそらすことが多くなった。话しかけても返答してくれない……
	21～30	何かを思いつめたような颜をしている。どこか、よそよそしい……
	11～20	こちらを睨んでいることがある。どうやら怒っているようだ……
	0～10	声をかけようとしたら、舌打ちをしてどこかへ行ってしまった……
人类，C性格	81～100	方针に反对することはない。それどころか指导者として认めてくれているようだ
	61～80	目先の损得にとらわれず、大义に対して前向きに从ってくれているようだ
	41～60	特に不满はないようだが、军议に対して积极的に参加する意志はないらしい
	31～40	あからさまに不满を口にすることがある。言动がカンにさわるらしい……
	21～30	口を开けば不平ばかりをこぼす。敌对心を抱いているようだ……
	11～20	方针に対する不平だけでは饱きたらず、露骨に悪态をつくようになった……
	0～10	冷たい视线と悪口杂言が胸を贯く。杀气すら感じるようになった……
非人类	81～100	近づくとのどを鸣らしてすりよってくる。恐ろしいモンスターとは思えないほどだ
	61～80	とてもよく、なついている。忠实なしもべとして奋斗してくれるだろう
	41～60	警戒心は残るようだが、とりあえず食事にありつければ文句はないらしい
	21～40	近づくと、後に下がって身构える。なついているとは言い难い……
	0～20	敌对心むき出しで身构える。今にも飞びかかってきそうだ……

走近业界 Approaching Industry

马里奥的起源故事

——岩田聪、宫本茂的对话访谈



今年是《超级马里奥兄弟》25周年，而下面这篇访谈则是任天堂现任社长岩田聪和马里奥之父宫本茂的一次谈话性质的访谈，两人无疑是老熟人老交情，但这次对话，还是有不少有趣的内容，详细的大家看内文吧。

马里奥最开始是不能跳跃的

岩田聪： 本次访谈我想谈谈马里奥的起源。当然，肯定有相当多的人知道这一切，但我认为也还有很多人对马里奥的起源一无所知。

宫本茂： 没错。

岩田聪： 那就从马里奥最初创意时期谈起吧，那时他还是以“Jumpman”（跳男）为人所知。

宫本茂： 好吧。因为这个话题我已经在无数的访谈中被问及，所以我会速战速决。（笑）在《吃豆人》时期，街机房里有一些游戏非常受欢迎。在此期间，任天堂发布了《治安官》（发布于1979年的射击游



戏，游戏情节是一个英雄击败16个罪犯。这个游戏还曾作为迷你游戏出现在GBA的《瓦里奥制造》上）等一些游戏，但没有一个造成过轰动效应。

岩田聪：那段时期公司除了制造一些街机，还要发售FC。

宫本茂：对，也正因为如此，任天堂前总裁山内先生指示："做热卖的游戏！"

岩田聪："做热卖的游戏！"那可是他对你下达的任务呢！（笑）

宫本茂：这确实是艰巨的任务！所以我们开始研究是什么使得那些造成轰动效应的游戏如此广受欢迎。嗯，我说的"研究"，就是去玩那些游戏。（笑）

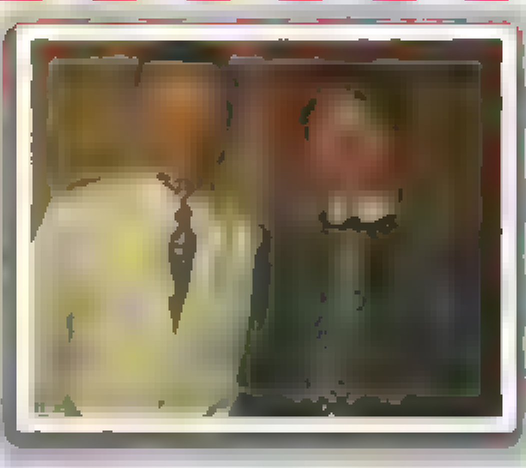
岩田聪：以研究的名义玩游戏啊！（笑）

宫本茂：你能想得到，我可是游戏的狂热粉丝啊。而且，就像现在任天堂里有很多人是技艺高超的游戏达人一样，我那时候可是顶尖达人呢。

岩田聪：那人们会不会围拢来看你打街机呢？

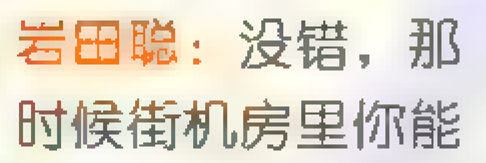
宫本茂：不知不觉就围拢了一大群人。

岩田聪：有那么一段时间我身边也曾围了一大群人哦。



▲老照片，宫本茂和横井军平的合影，今年也是横井老师的12周年忌日。

宫本茂：那时候，玩家在迷宫中躲避敌人、同时吃点加分的游戏是主流，而《吃豆人》是最出名的。



岩田聪：没错，那时候街机房里你能看到很多不同类型的以"吃点为"基础的游戏。

宫本茂：是啊，在同期还出现了卷轴类游戏，游戏角色随背景卷轴走动。因为我原本是个工业设计师，我会在玩这些游戏时分析它们，试着发现这些游戏运用了哪些方法使得它们好玩并促使人们反复去玩。

岩田聪：因此，你希望搞明白是什么驱使人们再投入一百日元又玩一次？

宫本茂：嗯，基本上我总结出，一旦玩家迁怒于自己的时候他们就会反复地玩。所以我就要分析出游戏要怎样才能使玩家有那样的情绪。也就在我被这一切搞得焦头烂额的时候，我的资深上级同事——横井军平（Game & Watch、Gameboy等很多产品的主要开发者）这方面很在行，给了我很多的提示。我就没陷入到错综复杂的游戏设计细节讨论当中，就此跳过。总之，那时我是为别人开发出来的游戏做图形和包装设计工作。

岩田聪：也就是说，你是在绘制点阵图形象以及创作街机上用到的图像？

宫本茂：我也参与了为街机制作游戏，但我的提议并未被采纳……不过我很幸运地参与到一款游戏的整个开发过程。

岩田聪：因此那是你作为一个游戏设计师的重大转折点了？

宫本茂：的确如此。因为充分分析了人们再次的游戏动机，我想到了五个游戏创意。在当时任天堂获得了《大力水手》使用授权。

岩田聪：是的，公司发布了《大力水手》纸牌、《大力水手》Game & Watch游戏。

宫本茂：所以一开始我就问，能不能用《大力水手》来做游戏，而游戏就和《吃豆人》一样！所以我又为游戏想了一些用

《大力水手》的点子。在此基础上，横井先生竭力将这一切展示给总裁看，引起了注意。最后，其中一个创意得到了官方支持，横井先生认为从此往后制作游戏开发团队中设计师是必不可少的——因此就有了《大金刚》。

岩田聪： 但最初本该是一个《大力水手》的游戏。

宫本茂： 没错，具体怎么回事记不清了，总之我们不能使用《大力水手》了。说起来有种脚下的梯子被抽走的感觉。

岩田聪： 所以即便是你正在制作一款爬梯子的游戏，在你开始之前你脚下的梯子就被抽走了！（笑）

宫本茂： 确实挺讽刺的！（笑）总之，当时我们就想该咋办。我们想到：为什么不创造自己的原创角色呢？

岩田聪： 因此基本上说来，你脚下的梯子被抽走了后，就产生了大金刚和马里奥了。

宫本茂： 就是如此。

岩田聪： 宫本先生，你可真是永不服输啊！

宫本茂： 这是一次幸运的突破！接下来我们就将这个游戏的诸多点子付诸实施。现如今，一个有趣的游戏总是必须很容易就理解的——你看一眼就明白该怎么做。这就使得游戏必须很好的架构，看一看就知道游戏目的何在，即便你没有达成游戏目标，你也只会责怪自己而不是游戏。更何况，围在旁边观看游戏的人们也会乐在其中。这些我都和横井先生讨论过。

岩田聪： 这么说你还分析了是什么使得游戏好玩？

宫本茂： 是这样的。举例来说，游戏中已有一个玩家能轻易达成的动作，那就再加一个简单动作。这些动作单独而言是很简单的，但如果要求玩家同时做它们，这就具有挑战性了。

岩田聪： 单个看来很容易，要同时达成就就困难多了。这样设计直接源于你认为玩家一旦没有做到就会迁怒于自己，对吗？

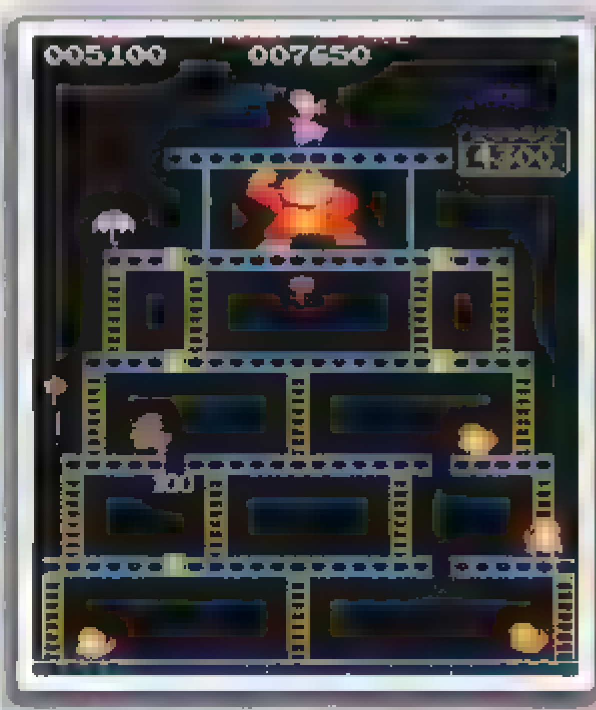
宫本茂： 没错，我们还制作了不平整的、有重叠的斜坡。

岩田聪： 在那儿你要爬楼梯，跳跃……



宫本茂： 而你的目标就是利用捷径平安到达目的地，途中你还要不停地预测滚向你的桶子以躲避它们。单要爬得越来越高很容易，单单躲避滚动的桶子也很容易，但当你要同时达成它们就非常有挑战性了。而当你还要思考如何找到最短的路径时，就变得更加困难了。我们就是利用了玩家心理开展工作的，我们还想把这个游戏做成卷轴式的，结果却被告知：“基板不支持卷轴功能！”（笑）

岩田聪： 你刚才提到的基板就是街机机柜里的电路板吧，那时候不同类型的硬件有不同的限制。当你制作《大金刚》时，所使用的机柜基板应该



▲初代《大金刚》街机版，海报上能看到马大叔当年的模样。

无法使游戏背景推进。

宫本茂： 而我们希望游戏在至少四个相连屏幕大小的背景中进行，这就需要运用到卷轴功能。（笑）

岩田聪： 原来《大金刚》要四个屏幕来玩源自于你想把它做成卷轴类游戏啊。

宫本茂： 没错，那时候的技术主管还问我们到底在想什么："普通游戏一个屏幕就够用了，但你却用了四块屏幕！难道你要我们做四个不同的游戏？"

岩田聪： 但你打定主意那样做了。

宫本茂： 是的，我还记得用来做游戏的机柜有一个摇杆和一个按钮，但最初我打算只用摇杆的。

岩田聪： 你的意思——是如果不是机柜上恰好有一个按钮，马里奥就不能跳跃了？现在还真是不能想象不能跳跃的马里奥啊。（笑）

宫本茂： 呃，是这样的，最开始这个游戏是要逃离迷宫的，而让玩家跳跃躲避危险就破坏了游戏的策略元素了。但我们又想到："如果一个桶子向你滚来，你会怎么办呢？"

岩田聪： 很自然的，你会跳过它！（笑）

宫本茂： 就是这样嘛！所以我们决定用这个按键让玩家控制跳跃并做了一个原型测试，很好。我想如果不让马里奥跳跃，那这个游戏将极其难玩。

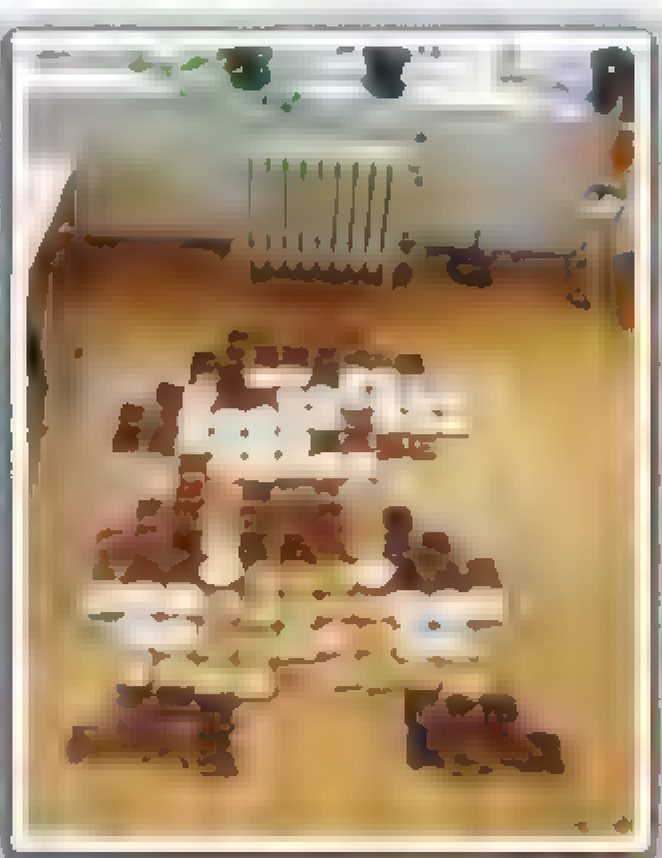
岩田聪： 在这个游戏中，你在爬梯通过迷宫的同时还得集中注意力躲避滚桶，这可真的很考验毅力和判断力啊。

宫本茂： 如果我们在设计的时候将摇杆的向上方向设计成跳跃的话，那"跳跃键"这个词就不会有了！第二关我们设置了垂直平台，也就考虑到了玩家如何才能到上面去，如果马里奥能跳跃的话……

岩田聪： 那就是轻而易举的事了。（笑）

宫本茂： 所以呢，我们决定使用跳跃，这是最棒的。而且还能用到那个空余的按键！（笑）

岩田聪： 马里奥的招牌就是他的胡子、帽子和整个形象。你为什么把它弄成这个样子呢？



▲游戏机图像处理技术飞速发展的同时，成为一代玩家共同记忆的马赛克风格也成为了一种文化。

宫本茂： 元祖马里奥是16×16点阵像素图。那时候海外版游戏使用人类角色，总是按人物比例来渲染。

岩田聪： 好像开发者非得将游戏角色形象绘制成八头身不可。

宫本茂： 有时候是六头身。总而言之，我们能使用的像素极其有限，画那么高的形象，就只有少得可怜的像素来画脸了。

岩田聪： 而用两个像素你甚至都画不出眼睛来，通常你能得到的也就是火柴棍般的形象。早期从海外过来的游戏多半是如此。

宫本茂： 它们看起来根本不像人物形象，我敢肯定这些东西是那些不会画画的人设计的，很可能是程序员绘制的这些形象。我又想：我知道怎么画画！我的意思是，虽然我没画家画得好，但总比程序员强。所以我就说："好吧，来画些看起来真正像人脸的东西吧！"我就画了眼睛、鼻子、嘴巴。

岩田聪： 你肯定没有足够的像素了，对吧？

宫本茂：没错，是不够了，还没反应过来就用掉了8×8像素，但是如果你画了鼻子后又画胡子，你就很难分清那是嘴巴还是胡子，这就节省了像素。

岩田聪：也就是说如果画了胡子就不必画嘴巴了。

宫本茂：这中间的差别可就大了，你只需要一个像素来画下巴，而且你画两个垂直像素就得到了看起来很可爱的眼睛。（笑）你又不能把头发画全了，就让他戴个帽子，这样你就能用很少的像素来表现露出来的头发。

岩田聪：你让马里奥戴帽子原来是要少用点像素啊！

宫本茂：如果有头发，动画化就很费事。如果画顶帽子，直接在下面画眼睛就行了。

岩田聪：就这样脸就画好了。

宫本茂：但用剩下的像素画身体，问题又来了。更何况，我们希望他跑动起来很顺畅，我们就要将他动画化，但只能用三帧画面来表现。当马里奥跑动时会摆动胳膊，但为了让那个动作更容易看到，我想最好的办法是让他的胳膊和身体不同色。所以我想到了那样一个造型。幸运的是，游戏被设定在了一个建筑场地，所以让他当木匠是不二之选。（笑）

岩田聪：看来这一切都是必然的啊！

宫本茂：接着我们又为马里奥准备了一副白手套，目的是为了使他跳跃时动作更易被识别。

岩田聪：因此整个设计都是功能导向的啊，看来你的工业设计师背景发挥了很大作用。接下来，由于马里奥上蹿下跳的，他也就被称为“跳男”了，是吗？

宫本茂：最开始时我把他称为“Mr. Videogame”，我的计划是把他用到我制作的每个游戏当中。

岩田聪：一开始就有这计划了啊！为什么会想要如此呢？

宫本茂：我想希区柯克在他导演的每一部电影中都露脸很酷，还有像漫画家手冢治虫会让同样的形象出现在自己大量不同的作品中。我想我受到了他们的影响。

岩田聪：如果你当时是想这个角色出现在一些作品中，那马里奥应该让你心满意足了。

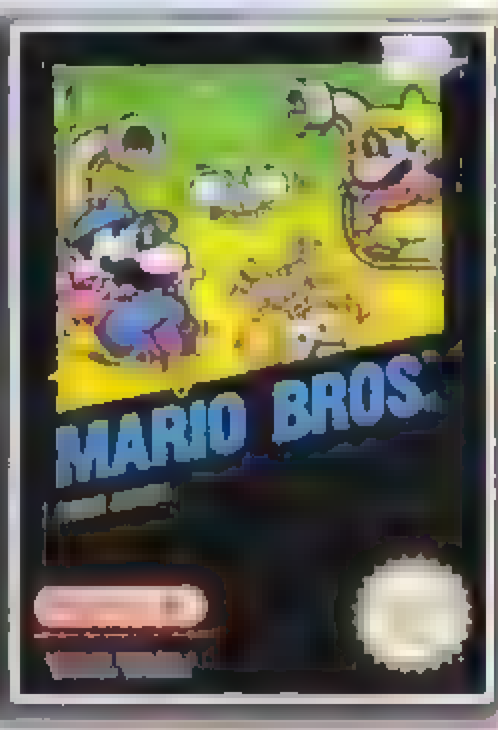
宫本茂：我觉得既然已经有了这么个可靠的角色，所以才会想：好了，从现在开始就一直用他了！也以此才会认为“Mr. Video”这样一个可靠的、令人印象深刻的名字最好不过了。事实上马里奥这个名字是任天堂美国分部一个人想到的。

岩田聪：所以《大金刚》之后就有了马里奥的游戏？

宫本茂：就是《马里奥兄弟》，这也是和横井先生通力合作的作品。他提议做一个竞争性的游戏，《马里奥兄弟》就是以此为出发点制作出来的。在《大金刚》中，如果从比他高的地方跌落就会失去一次游戏机会。横井先生提出：“为什么不让他从高处跳下来？”一开始我想那样的话还叫游戏吗？但细想之后却心生一念：“为什么马里奥就不能有超人般的技艺呢？”所以我们做了一个助跑后能跳得更高的马







▲美版、欧版《马里奥兄弟》封面。

里奥原型，结果我们意识到这能带来更大的乐趣。

岩田聪：所以比起在《大金刚》里来说，马里奥能跳到更高的地方去了。

宫本茂：是的。可接下来游戏该往哪儿走又成了问题。于是还是横井先生提议："既然游戏中有这么多的砖板路面，为什么不让马里奥从下面撞砖板来打倒敌人呢？"我们试了试，结果发现太容易了，稀里糊涂地就把敌人全消灭了。这让游戏看起来有点卑鄙，所以我们设定为撞击敌人后，还要跳上去给它们致命一击。可有什么东西能承受从下面来的冲击并最终复原呢？我们绞尽脑汁想这个问题……

岩田聪：结果你们想到了乌龟！（笑）

宫本茂：没错，乌龟是惟一的选择！从下面撞它，它就会翻转过来，过一阵子它又复原了。



▲《马里奥》系列"萌物之乌龟，出道比酷栗宝还早。

25 下班回家路上我看到了管道

岩田聪：《马里奥兄弟》包含有很多元素，比如说管道、金币收集和多人游戏模式。

宫本茂：的确如此。

岩田聪：那你是怎么想到管道的呢？

宫本茂：因为漫画，如果你去看那些旧漫画，总有些空地上堆了些大管子的场景。

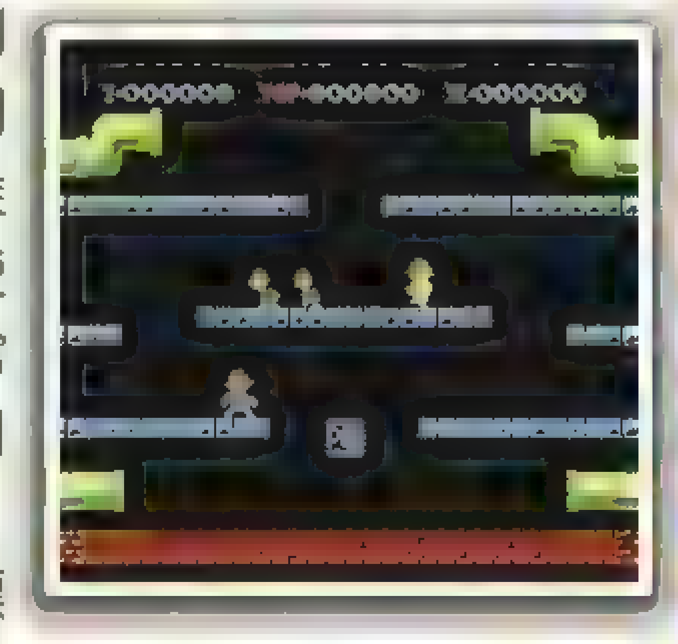
岩田聪：是啊！（笑）

宫本茂：所以有到大管子里去一探究竟的想法也就很自然了。在制作《马里奥兄弟》时，我意识到，如果所有的乌龟都出现掉到屏幕底端，那它们就堆在那儿，那可不太好。所以我想在一个封闭的空间里，要让乌龟们来了又走，因为屏幕左右两端是连通的。

岩田聪：如果马里奥走出了屏幕右端，他就会从屏幕左端出现，是吧？

宫本茂：对，可即便有那样的定式，让屏幕顶端和底端以相同的方式连接起来还是显得怪怪的。一天下班回家路上，我查看了一处居民区水泥墙上伸出来的排污管道，就想："我能用它们啊！"管子里有东西进进出出很好理解的。

岩田聪：我很感兴趣的一个问题是，为什么管道是绿色的？它们通常不都是灰色的吗？绿管子可不常见啊。



宫本茂：这倒是第一次被问到呢！那时候视屏游戏能使用的颜色非常有限。能使用的颜色当中，蓝色明亮且漂亮；当你使用有两种色调的绿色时，也蛮不错；而同色两种色调都使用时，绿色是最佳选择。选色不正是设计师的工作嘛。

岩田聪：嗯，那时候的视频游戏开发工作最主要的一件事，就是看在当时硬件条件限制下能做到什么程度。

宫本茂：的确如此，设计的图形很好地和当时的技术契合时我就想："要知道，这可是个乐趣无穷的工作啊！"

让每个人知道它是有用的蘑菇

岩田聪：接下来谈谈《超级马里奥兄弟》。你们是怎么想要制作《超级马里奥兄弟》的？

宫本茂：《马里奥兄弟》面市后，一些游戏公司也制作出相当多跳跃型式的游戏，而我认为这类跳跃型游戏是我们的创意，我甚至想到要申请专利。这之后我就想：“好吧，我可不能让别的游戏超过我们！”我们做了些试验，让大尺寸角色在蓝天背景下四处跳跃……

岩田聪：那时候的视屏游戏通常都是黑色背景。

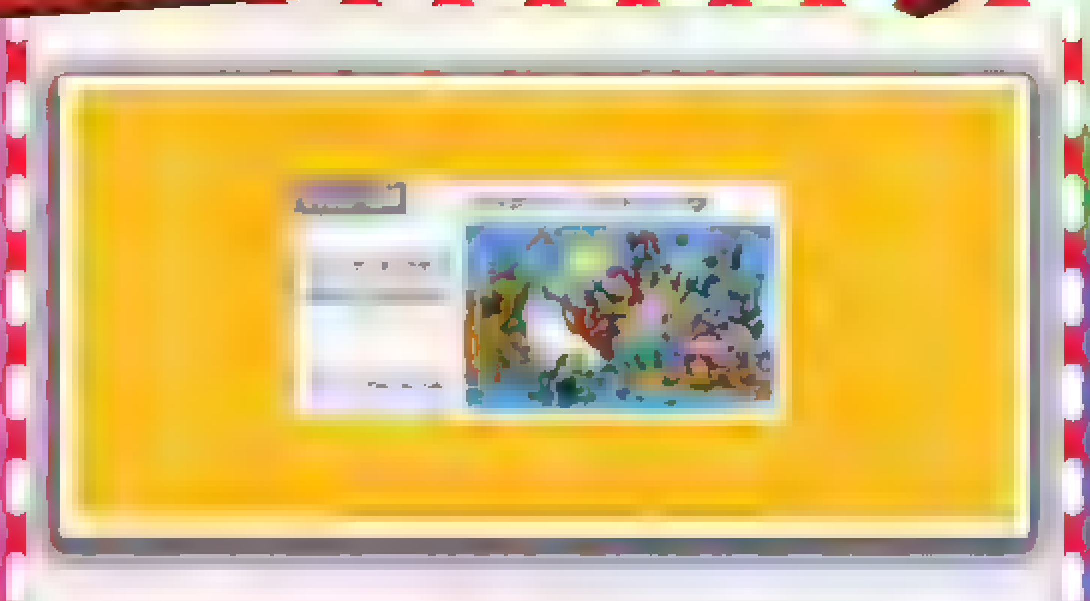
宫本茂：黑色背景对玩家而言看起来不那么累。但我认为人们已经厌倦了，能变换的一种原色做背景更好。所以我们运用了FC的全部机能，以大尺寸角色探索海陆空为理念，制作了《超级马里奥兄弟》。从游戏结构而言，海中部分就是以《气球大战》（1984年面市的街机游戏，一年后发售了FC版本）为基础制作的，因此控制系统得到了充分的测试；空中部分，我们有《猴王》中的孙悟空形象在云中跳来跳去的制作经验。

岩田聪：是什么使你们想到要制作大尺寸角色呢？

宫本茂：最初我们是试验操作两倍大小马里奥的大角色感觉如何——很好玩，我们就继续扩展这个点子。接着我们发现如果马里奥只是中途有那么一会儿变大更好玩，所以我们又做了小的马里奥。

岩田聪：收集一个蘑菇，马里奥就变大成





为超级马里奥，可为什么是蘑菇呢？

宫本茂：呃，当你想到仙境时，你就会想到蘑菇，对吧？（笑）以前的访谈中我提到了《爱丽丝梦游仙境》，事实并非如此。而是蘑菇总是和魔幻王国联系在一起的。那就是为什么我决定马里奥需要一个蘑菇来变成超级马里奥。

岩田聪：蘑菇会移动……怎么会有这个主意啊？

宫本茂：在游戏中，有的物体以和你相同的速度跟着你，有的物体速度快一些，有的慢一些。不同的速度所带来的乐趣有所不同。我们反复试验，观察结果，结果发现以比你慢一点点的速度逃离你最为有趣。

岩田聪：这样你就可以体验到逮东西的乐趣了。

宫本茂：是啊。但有一个问题。游戏一开始你会碰到酷栗宝，它的样子就像个蘑菇。所以当你撞了盒子，一个酷栗宝一样的东西跳出来……

岩田聪：你会逃开的。

宫本茂：这就让我们很头痛了，我们得让玩家明白这可是好东西，这就是为什么我们让蘑菇向玩家运动。一旦吃下了蘑菇，马里奥一阵晃动之后就变大了。虽然一开始你还不明白发生了什么，但至少你还没有丧失一次游戏机会。

岩田聪：而通过尝试，你就知道变大了之后就更强大了，能跳得更高了，还能撞碎头顶的砖块。

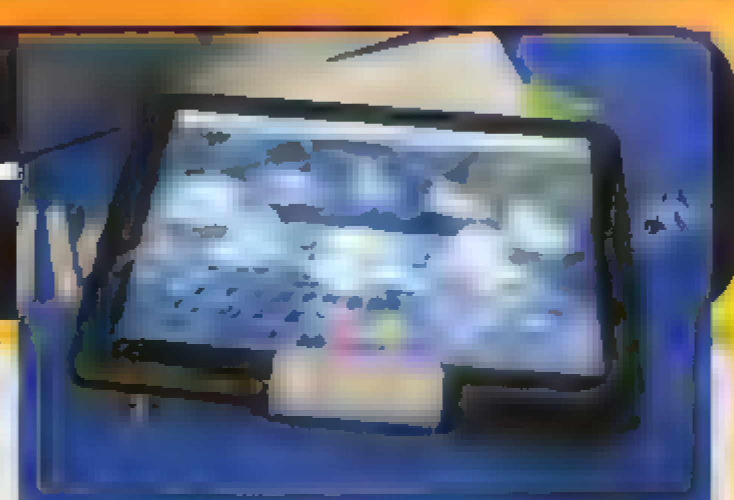
宫本茂：这样你就明白蘑菇是个好东西了。这并不是游戏最初就计划好就要做的，而是在游戏制作过程中想到的。令人高兴的是，效果不错。

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

3DS发售在即，红蓝3D电影计划恐泡汤

在前阵子的烧录卡新闻站中，我们曾经报道过，国内的某烧录卡厂商正在进行NDS的红蓝3D电影计划，但在前不久该厂商透露目前已经放弃了这个即将开发完成的项目。厂商表示除了在技术上的一些问题还有待解决之外，他们受到的更多影响是3DS即将发售的事实。负责人称，3DS的烧录卡开发会调用较多的人力，而现有的NDS烧录卡市场已经非常成熟并且趋于饱和了，现在再对NDS烧录卡进行卖点挖掘，意义实际已经不大，所以他们决定暂时放弃红蓝3D电影转换的后续开发。当询问到今后是否还会重启这一计划时，厂商的负责人表示，因为3DS主机本身已经具备裸眼3D显示功能，届时它在无需眼镜的条件下就能观看3D电影，如果后续片源能够跟上的话，厂商倒是愿意在3DS上继续这一领域的开发，但肯定是和红蓝3D电影无关了。



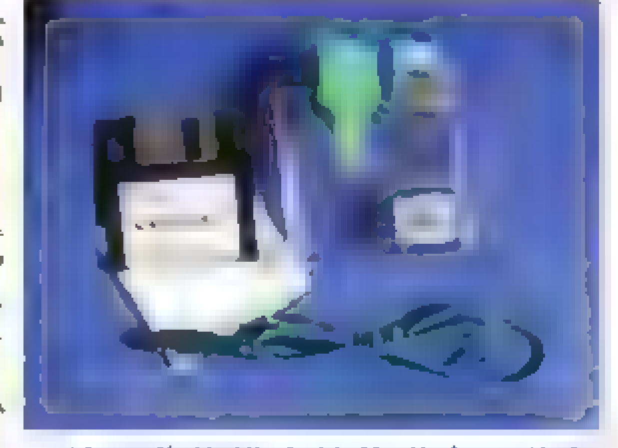
▲烧录卡厂商表示瑞芯微的3D数码播放器Supernova目前还没有值得借鉴的地方。

至于项目的确立，厂商认为需要等机器实际发售后才能作出评估，虽然目前在数码领域，有瑞芯微的裸眼3D平板电脑可以借鉴，但该产品也并未上市，而且两者原理也并不一定相同，支持的视频格式或许也会有细微的差别，所以厂商要等主机上市后才能真正确立今后的开发目标。无论如何，暂停红蓝3D电影计划对于NDS的玩家来说，都不能算是一条好消息，我们只能希望厂商在今后解决技术问题的同时再重启这一次计划来造福广大的NDS玩家了。

烧录卡博物馆

烧录卡名称	GameGirl
生产厂商	华旗
适用主机	GB/GBC
存储容量	—

游龄时间长的玩家都应该知道《永远的毁灭公爵》这款游戏吧，它从1997年开始，至今跳票13余年尚未发售，堪称电玩史上的第一奇迹。这期间更让它出名的是每年都会有一些亦真亦幻的传言让玩家在无限的期待中轮回。其实在烧录卡界也有一个传说，它从未发售，但谍照不断，这就是国内知名IT企业华旗公司研发的GB烧录卡产品。它在当初被命名为爱国者GameGirl，属于爱国者系列品牌，没错，就是那个知名的aigo。在2001年初，华旗公司曾推出了一款名为优递卡的闪存设备，而GameGirl就是以优递卡为存储介质研发的后续产品，它可以插在GB/GBC主机上直接读取ROM，这个理念非常贴近于现在的NDS烧录卡，使用存储卡加转换器的搭配思路。但在当时GameGirl的体积看起来非常大，和其他烧录卡产品根本无法相提并论，所以很多玩家也就对此发出了质疑，在后来随着GBA的发售，华旗公司又把研发的重点转到了GBA主机身上，同样还是和GameGirl一样的设计思路，但后来也因为体积的问题而夭折了。最终这两款传说中产品也都没都能面世，落了个胎死腹中的下场。其实究其根本原因，应该并不只是体积或者技术上的问题，毕竟以华旗公司的正规身分，做这些违反版权的事情肯定会给世人留下把柄的，倘若任天堂在最后追查起来，或许会像邦谷的下场一样，所以华旗当年没有把GameGirl拿出来卖，应该算是明智的。



▲这是华旗推出的优递卡，蓝色的就是闪存芯片。





▲图中黄色的产品就是华旗当时公布的GameGirl样品，上面放入优递卡，下面可以插入GB主机的插槽。

栏目主持:酷洛洛

玩转NDS

VOL.87 文 小超

美国感恩节附近的一周是历来商家的黄金周，也是圣诞节的前奏，预示着销售旺季即将到来。没想到短短一周的时间内，NDS的销量达到了90万台，如此的销量，很难让人相信NDS会是一台即将被更新换代的产品。虽然3DS明年2月份即将发售，但很多玩家都认为即使3DS发售，NDS仍将生存很长时间，大家对NDS的预期是好的。下面看看近期NDS上有哪些软件推出吧。

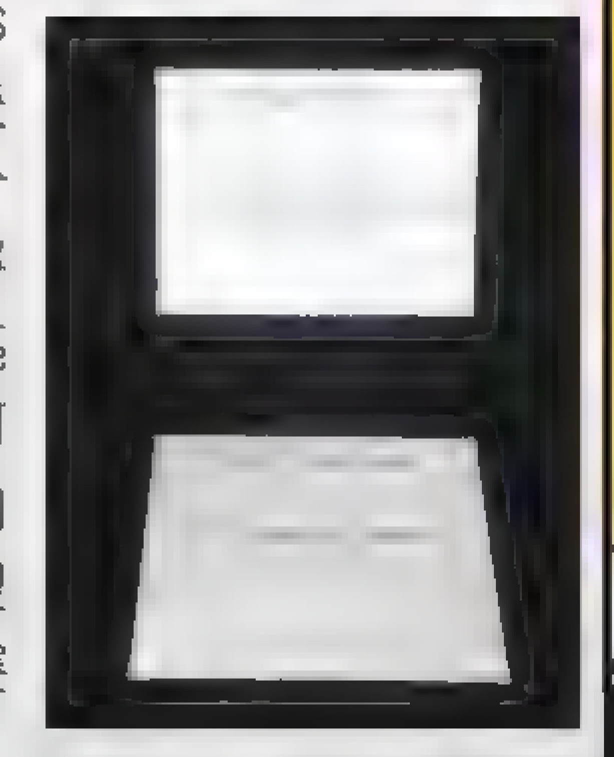
※本栏目相关软件收录于《口袋光环》148辑内的“实用软件 NDS”目录中。

NDS软件学院

软件新闻

HomebreWifi新版发布

NDS上的自制软件下载工具HomebreWifi于11月28日放出beta 2版。新版进一步完善了功能，修复了一些小错误。通常我们在NDS上运行自制软件，都需要先通过电脑把软件拷贝到烧录卡内存中。有了HomebreWifi后，就能节省不少麻烦，它可以通过无线网络直接将自制软件下载到烧录卡内存中。软件时Nintendomax DS 2010软件大赛获奖作品。在下个版本中，作者将计划加入更漂亮的启动界面，可以下载压缩的自制软件等。希望软件能够在大赛中取得好名次。



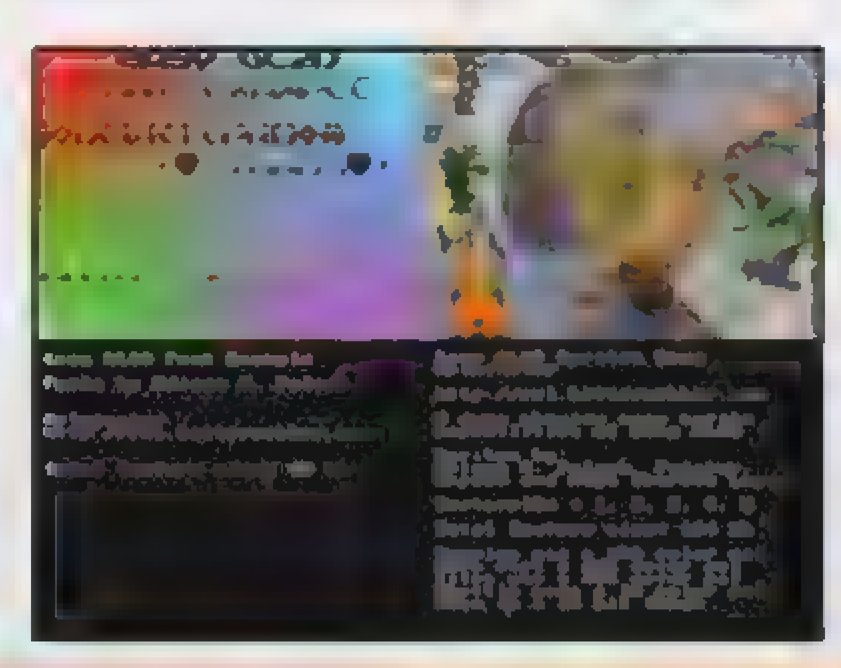
DS2x86开发进行中

DS2x86一发布，便受到了众多老电脑游戏玩家的关注。毕竟谁也没想到，很多年后，经典的4DOS游戏能重新在NDS上复活。更何况上面还有不少中文游戏。DS2x86又有了新进展，作者已经加入了插值算法，能以较快的速度提升视频显示质量。作者也开始着手研究音频代码，没有人喜欢玩无声的游戏。毕竟谁也没想到，很多年后，经典的4DOS游戏能通过DS2x86重新在NDS上复活。更何况上面还有不少中文游戏。期待尽快放出软件。



Easy GL2D DS新版公开

NDS上的图形库文件Easy GL2D DS于11月25日放出V1.0版。新版加入了文档以及用户指南；增加了双屏演示；改进了精灵演示。Easy GL2D DS是一个易用的图形库文件，可以用于开发NDS自制软件和游戏。Easy GL2D DS的容量很小，速度很快，可以将2D和3D图形无缝结合，并支持半透明、旋转、放缩等效果。另外，Easy GL2D DS提供了简单的接口，能让开发者比较容易地维护或重构代码。如果你是对软件开发有兴趣，不妨关注一下。



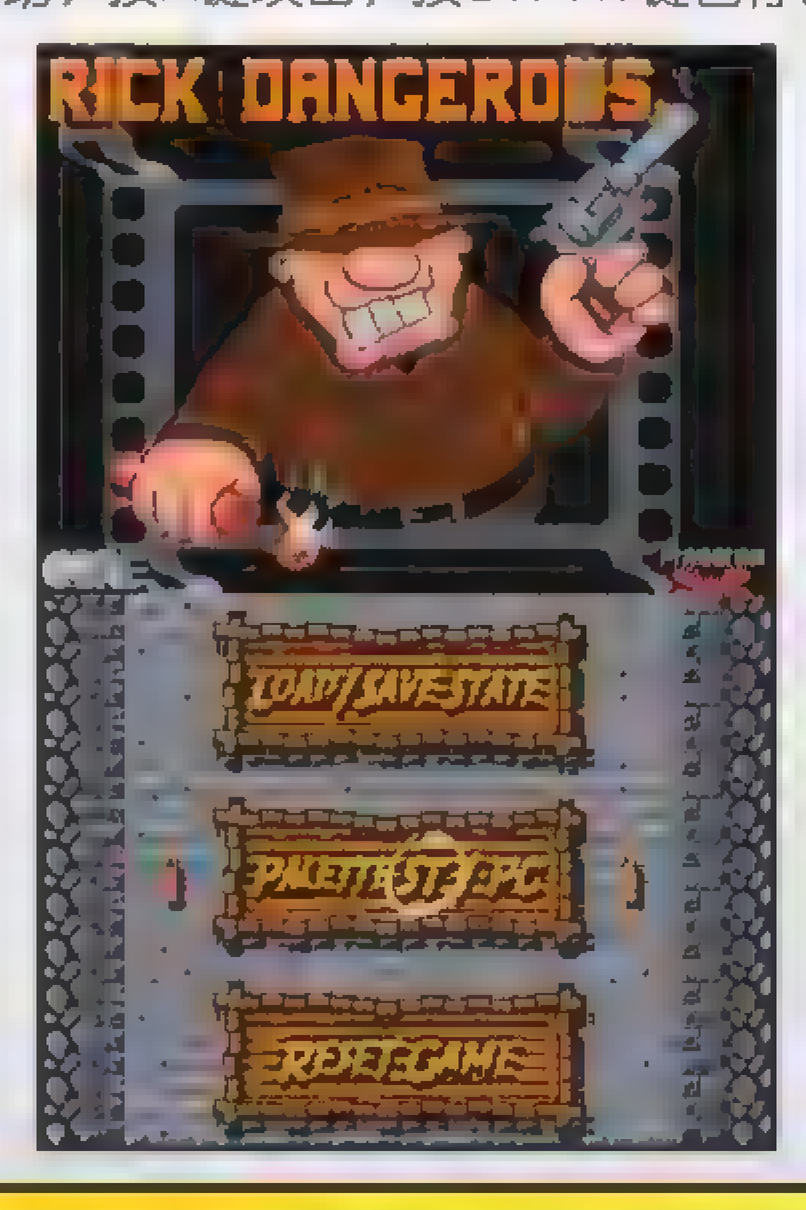
《Take it Cheesy》发布

NDS上的同人游戏《Take it Cheesy》于11月23日正式发布。《Take it Cheesy》是一款益智游戏，考验玩家的数学计算能力。进入游戏后，NDS的上屏显示运行信息，下屏显示游戏界面。下屏的左方是蜂窝状的格子，点击START按钮后开始游戏，用户要直接将右方的单个格子块拖到左方的格子上面去。每个格子块显示的数字都不同，玩家要做的是将格子中的线路保持畅通。按右下角的Reset按钮可以复位，重新开始游戏。



《XrickDS》新版放出

NDS上的同人游戏《XrickDS》于11月29日放出V2.2版。新版清洁了代码；使用新版的Devkitpro进行编译；支持ADPCM格式的音乐；加入了按B键跳跃的功能。游戏曾于2008年6月份发不过V2.1版，原以为已经停止更新，没想到时隔2年后，作者又重出江湖。游戏是以著名的《印第安纳琼斯》电影为蓝本制作，玩家要操纵主角去亚马逊森林寻找消失的部落。游戏的关卡很精彩，玩家要在丛林、金字塔、城堡中进行冒险。游戏时，用NDS的十字键控制角色移动，按A键攻击，按START键暂停。



《Nim》发布

在没有多少玩具的年代，火柴棍是很多小朋友娱乐的最爱，可以被摆成很多图形，甚至还能用来YY战役。《Nim》就是NDS上的以火柴棍为主题的游戏。游戏于11月19日正式发布，玩家可以直接通过触控屏直接拖曳火柴棍。



玩转PSP

VOL.87 栏目主持：酷洛洛

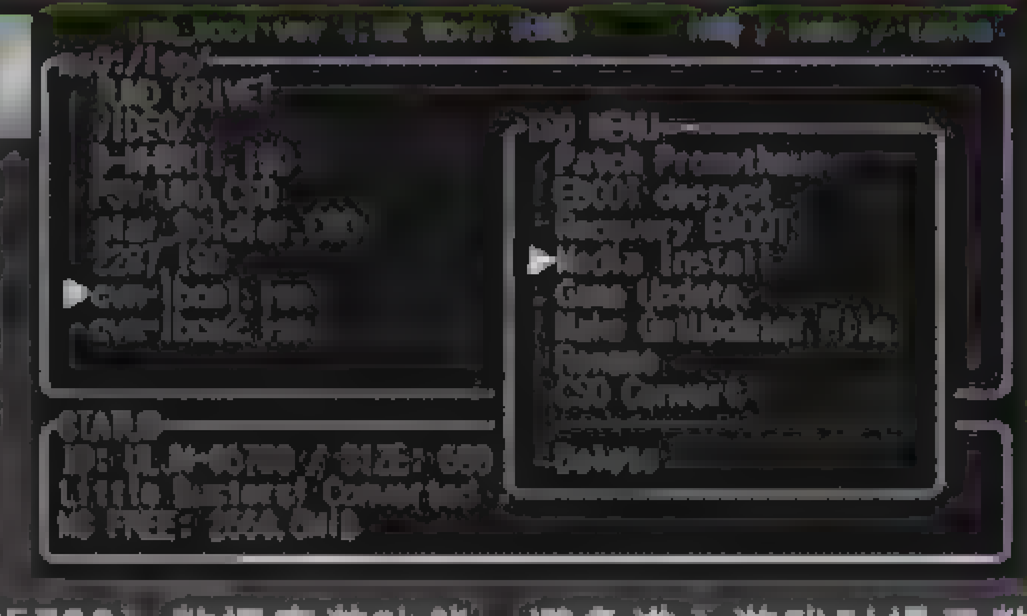
这两个月来一直在加班赶攻略和专题，发现酷洛洛原本辛苦锻炼练出来的小老鼠和腹肌都不见得七七八八。不行！再这样下去还怎么能维护世界的和平，得赶快拟定一份健身计划才行。不过在此之前先来看看本辑的PSP软件吧。

※本栏目相关软件收录于《回授光环》148辑内的“实用软件/PSP”目录中。

PSP软件学院

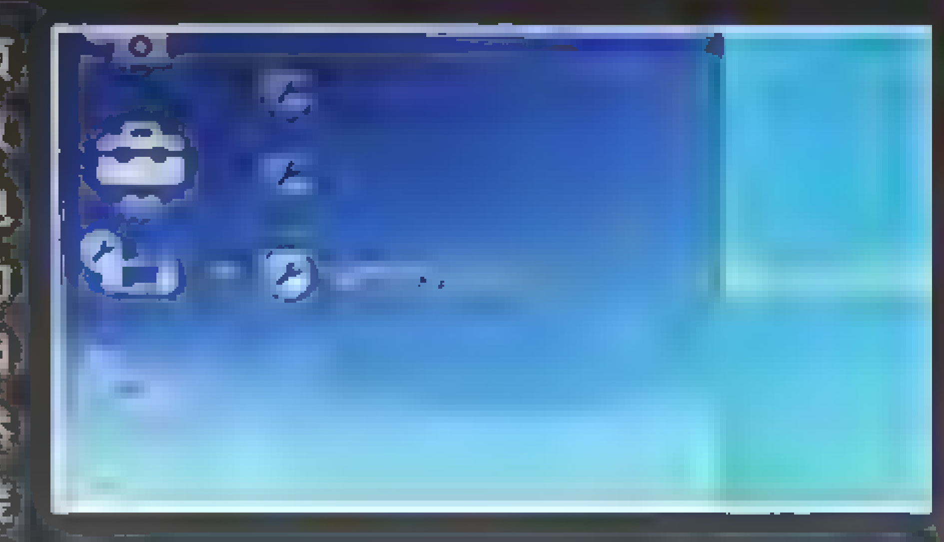
破解软件

一步到位ISO破解工具ISO tool更新



由日本破解软件作者takka开发的ISO破解工具ISO tool于目前更新至ver 1.92，这可以说是一款整合目前PSP各种ISO破解程序的自制软件。新版本将支持《Little busters!修改版》（ULJM-05789）数据安装功能，避免进入游戏时提示数据安装后假死的问题。进入ISO tool后，对该ISO选择Midea Install，即可进行数据安装，安装的数据位于记忆棒“PSP/SAVEDATA/ULJM05789PAK”目录中，完成后重新进入游戏，即可在数据安装完成的状态下进行游戏了。

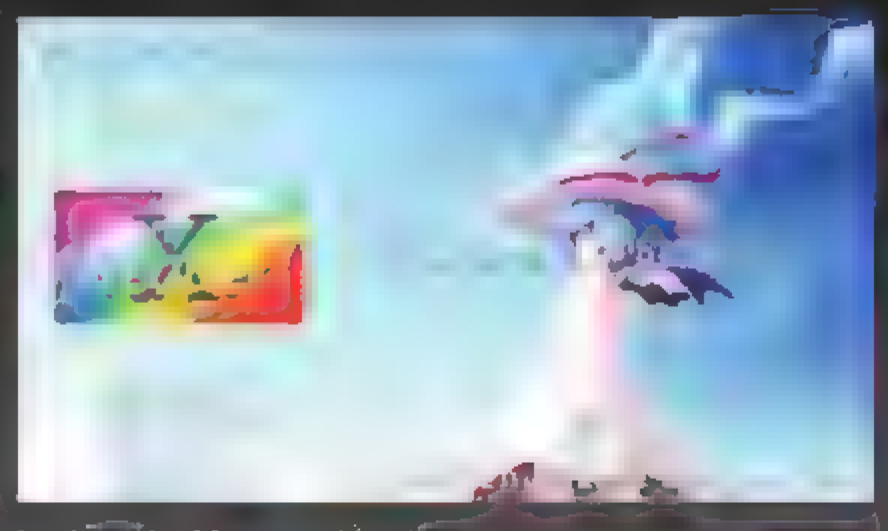
换个选项就是神奇电池：XMBattery



XMBattery是一款把神奇电池制作程序整合到XMB选项中的插件，PSP-1000、非TA-88 V3主板的PSP-2000都可以瞬间把PSP背后的电池从普通模式撤换成工厂模式（神奇电池模式）或自动开启模式。然而这并不算是一个很实用的软件，不仅因为大部分人都没用使用神奇电池的，而且因为如今不少新自制系统已经自带电池模式切换功能。当然XMBattery要比自制系统自带的要美观且人性化得多。安装并激活插件后，在XMB界面的设定下就能看见Batter Mode的选项了。

让HBL看起来就跟XMB一样：Visual Menu for HBL

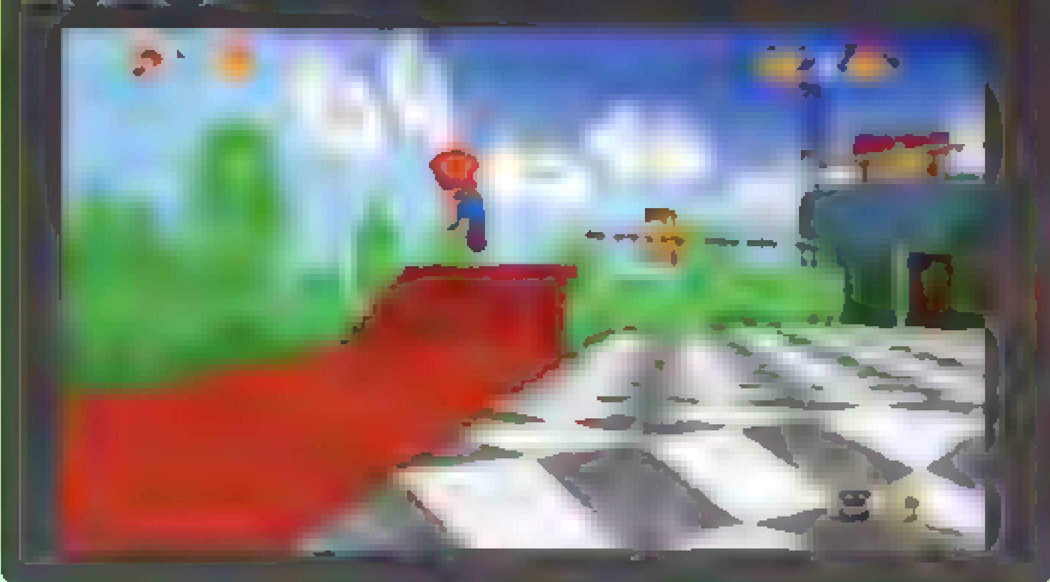
5.03以上的PSP-3000及PSP go的玩家，相信都知道我们之前介绍的自制程序加载器Half-Byte Loader（简称HBL），这是款可以让5.03～6.31官方固件运行自制程序的加载器。如果对HBL的界面不太习惯，那么安装这款HBL专用的界面美化软件——Visual Menu for HBL，就可以让你的HBL的界面犹如XMB一样。目前更新的v1.41版修正了图标大小的问题，安装前需要你的记忆棒已安装HBL，把内容拷贝到根目录的HBL文件夹中，然后再通过《啪嗒砰2》存档漏洞进入HBL，即可看见焕然一新的界面效果。



模拟器

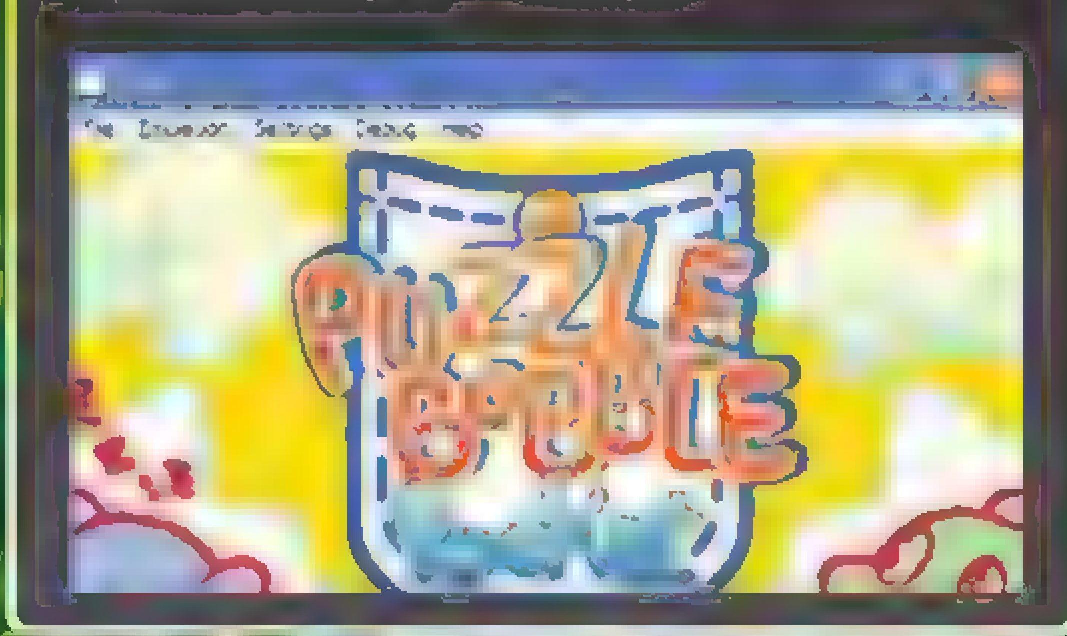
Daedalus x64持续更新

PSP上的N64模拟器Daedalus x64目前更新至rev604版，话说作者更新得可真勤快，版本几乎是每天一个。新版修正了游戏中的音频播放问题，修正识别码读取的问题，加快N64定点载入的速度，修复跨点侦测的问题。目前Daedalus x64运行N64 ROM的情况并不算太理想，不少游戏都出现掉帧和贴图错误等问题，但《超级马里奥64》《塞尔达传说 时之笛》这两款游戏的运行状况尚算良好，想重温当年N64时代的玩家，不妨安装一个试一试。



C/C++编写的PSP模拟器：PCSP更新

上两辑我们介绍过用JAVA编写的PC平台PSP模拟器JPCSP，而PCSP，则是以C/C++语言编写的另一款PSP模拟器，新出的v0.4版主要对模拟器的各种BUG进行修复。相对已经可以运行不少游戏的JPCSP，PCSP还是处于开发阶段，相信各位从版本编号都可以看得到，也因此PCSP能运行的游戏可谓少之又少（例如《泡泡龙》），大部分游戏都出现黑屏甚至程序崩溃的问题，PSP模拟器的开发之路到底还要走多远，不得而知。



自制游戏

经典同人游戏推荐：《PSP斗地主》



如今国内的PSP同人游戏开发者已经屈指可数，与过去PSP自制软件界的红火形成了鲜明的对比，回想起来还是过去的同人游戏来得过瘾，因此这辑PSP软件学院酷洛洛就向各位同学推荐一款2009年推出的经典PSP同人游戏——《PSP斗地主》。斗地主是一种扑克牌游戏，起源于湖北十堰房县一带，据传旧社会的地主无恶不作，百姓在一天辛苦劳作后，常常一家人关起门来"斗地主"，以发泄他们对地主的痛恨。而如今《斗地主》已经流行至全国各地，这款《PSP斗地主》玩法与我们熟悉的《斗地主》完全相同，游戏采用全程语音，系统设置、联机、存档、游戏规则和分数统计一应俱全，解压后大小仅为8.34MB，装机塞榛，舍我其谁。



随着十二月的临近，2010年也即将画上句号。不知不觉中，我们在接收破解消息、期待破解、失望的过程中循环了大半年，时间就这样不知觉中流逝。到底今年PSP还会否出现破解的转机呢？



随着广州亚运会的闭幕，运输和整顿的压力得到一定的缓解，卖场的小P报价在保持十一月平稳状态下开始呈现缓慢的降幅。加之超大作《MHP3》的面市，又把昔日的一些老玩家重新吸引回了小P怀抱，卖场里的人气渐渐回复了些。

破解消息继续雷声大雨点小，在没实际利好消息公布的情况下。6.20非破解版黑白两基础色分别报1190元和1275元，银色报1275元。彩色系里较受欢迎的红色报1310元、蓝色报1320元、紫色报1290元、青瓷蓝报1230元、粉红色报1325元。比较一般的黄色和绿色分别报1280元和1285元。破解二手翻新版5.03继续着其黑色2130、白色2140的玩笑价，请大家选择性忽略之。PSP go黑白两基础色分别报1250元和1260元。

对于小P的未来价格走向，笔者看法如下：虽然亚运会结束后运输压力得到缓解，货源要比前两月充足，但在新海关政策的影响还在持续加之临近年关，未来的运输情况依然不明朗，货源波动较大。再加上年底几个大作的陆续面市等，这些因素的影响下，实场报价会跟着货源货量波动。也是因为运输问题，一些大商家选择了提前为寒假备货囤货，会导致寒假前的补货期涨价期提前到来。所以建议各位有购机意向的朋友在这段平稳期里尽早出手，早买早享用。

说完小P的价格动向，下面来说说任系掌机的情况。由于韩版NDSL的全面停产，卖场里本来就不多的新货卖完后基本上就得不到补充了。所以传说中任系家族里性价比最高的三大杆版（韩版），已逐渐成为一个历史，有购买意向的朋友要抓紧了。过了这段时间基本上市场里剩下的就是二手翻新了。NDSi则继续保持着其价格平稳趋势。黑白两基础色和彩色系里的冰蓝同样报1230元，绿色、粉红色报1270元，蓝色报1310元。行货iDSi黑白两基础色报1200元，粉红、冰蓝报1280元。如此贴近甚至比水货还便宜的价格，加上临近圣诞、新年等节假日，商场里的行货专卖店活动不断，折扣也比较多。建议有购买意向的朋友改变一下习惯，在逛完卖场的同时也多逛几个市内的大型商场，在享受折扣带来的低价优惠的同时又享受正规行货的售后服务，一举两得。



近期掌机市场一片低迷，说来说去其实只有两个字：观望。PSP的6.20系统还得等到圣诞节才知道能否破解，3DS又迟迟不出，老机器的市场饱和度已经挺高了，街上、公交车里，地铁里随时可以看到很多PSP或者NDS。确实，目前并不是个买掌机的好时机。

还是先说下5.03版本的PSP吧，最近问的人很多，每次都要苦口婆心煞费口舌地解释半天：不好意思，5.03的机器已经停产很久了，全新机器已经没有了。（不过基本上很多新人玩家会跟着再问一句：那PSP-2000有么？ 2000型停产更久了……）。5.50以上系统在圣诞节前到底能不能破解目前来说还是个未知数，鉴于最近出了《战神斯巴达》和《MHP3》，好多玩家忍不住都干脆去买二手的PSP-2000或者1000了。不过说实话，这倒还真是个不错的办法。二手的PSP-1000或者2000价格也就在1000块左右，比起全新6.20的机器全套1400+来说还是要划算一些的。

至于任氏掌机，我看着货架上那堆存货就烦心，根本卖不动。毕竟NDS已经是末期了，而且最近又没有什么特别优秀的大作来充撑场面，退出历史舞台估计也就两三个月的事了。现在价格倒还比较稳定，基本NDSi套装是在1500左右，NDSL则是1000出头。就目前这个时间段来说，这样的价格确实有点偏高，不过估计3DS发售的时候这些老家伙们就会大幅跌价吧。

配件方面没有变化，16G记忆棒的批发价又略微跌了一点，记忆棒容量较小的玩家们可以考虑换一个了。烧录卡也渐渐成了SC一家独大的场面，由于兼容性问题投降DSONE或者DSTWO的玩家越来越多了，另外，AK2I其实也还不错的，毕竟便宜点。其余的烧录卡就基本不推荐了，只有几十块钱差价还是买个好点的一次性到位比较好。

最近掌机市场有个好消息，因为已经是末期了，所以有不少老配件都大幅降价，比如PSP-1000或者2000的水晶壳啊贴纸啊音箱啊支架啊什么的，反正也不贵，有想给自己的掌机换套装备的可以考虑入手。

总的来说，最近不太适合入手掌机，有这方面打算的建议好好考虑一下，耐心等待3DS发售，顺便随时留意有没有PSP2的信息吧。



年底游戏市场上的PSP-3000就像是2005年“后鲨鱼时代”的NBA洛杉矶湖人队，昔日的霸气一去不返，只能靠着科比那超级赛亚人般的战斗力勉强过活。但是不管怎么说，至少科比强势出场了，即使是对于并不习惯预定正版游戏的中国玩家来说，《MHP3》也依然势头猛烈，久旱逢甘露的商家迫不及待地打出各种优惠方案希望至少能够带动自身主机的销售。6.20版本的PSP-3000基本上已经被玩家接受——以无视的方式接受了。8G卡的PSP-3000套装市场上1350元便可成交，算上一张360元的《MHP3》，考虑到像上一代一样通过下载硬盘安装数据的方式汉化的手段，这样一款绝对的优质游戏买来爽上一年时间还是没有问题的，况且还有官方放出的各种后期无料下载，索尼对于PSP从态度上来看还是“不抛弃，不放弃。”关于限定版的《MHP3》主机，建议玩家还是暂时观望，因为这样的国民大作必然货源充足，而且限定版向来就是愿者上钩的冲动行为，考虑到最近猛涨的日元汇率，限定主机的话尽量还是选择港版，而各种原装周边就只好自行斟酌了。

NDSi已经有些被玩家们提前送进了掌机历史的名人堂，神游行货1250元的价格其实并不能真实的反映出这款主机实际的市场反响，后期软件阵容的真空让任天堂明年的3DS背负了不小的压力。《机战L》作为年底惟一有些看头的游戏，还是照顾到了烧录卡的生意。DSTWO渐渐已经成为了高端烧录卡的代表，240元的价格一劳永逸地解决了玩家后期游戏兼容的问题，从这一点来看还是物有所值的。



Sony最近正式发布了6.35升级固件，这个新的6.35官方系统，让玩家们也担心不已，比如说有没有封堵之前的漏洞，对6.2TN自制程序有没有影响，而作者也对SONY的6.35系统做出了分析，或者在圣诞之前我们可以见到6.20 TN自制程序的发布。目前PSP-3000 6.20版主机价格也有不少的上升，黑色报价是1180元，白色和银色报1230元，蓝色、红色、粉色、紫色、青瓷绿和黄色是1250元。一般来讲，主机在破解后会涨价100～200元，趁在破解前，欲购从速！

NDS方面，有行货的支持，IDSI一如既往地主机价格稳定，国内货源充足，四款颜色都是1230元。加上中文操作界面，全国联保，对行货情有独钟的朋友快快出手吧！NDSI同上期相比价格稳定，报价1200元，彩色主机仍由于缺货，价格报1260元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1250	2130	1190	840	1230	1200	1450	235	165
北京	绿洲电玩	1350	–	1150	800	1230	1250	1400	160	120
上海	新亚电玩	1650	–	1250	900	1250	1280	1450	200	150
陕西西安	快乐多电玩	1450	–	1180	790	1200	1230	–	180	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1800	1170	750	1100	1200	1360	190	130
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1350	–	1200	700	1100	1190	1290	140	100
安徽合肥	大拇指电玩	1300	1720	1250	760	1200	1280	1350	188	108
福建厦门	快乐多电玩	1400	1850	1250	900	1260	1280	1400	250	150
江苏苏州	哇靠电玩	1380	–	1220	840	1150	1220	1380	180	120
四川成都	海豚电玩	1350	1800	1200	980	1130	1180	1300	110	80

短消息

文 就爱360

栏目主持：酷洛洛

PSP go游戏手机

品名：	P99
种类：	手机
出品：	未知
对应机种：	—
官方价格：	499元



看到标题的时候，各位童鞋不要激动；看到图片的时候，更要保持镇定。理智告诉我们，这款手机其实是山寨厂商的杰作。但可别说，手机做得有模有样，采用了类似PSP go的外形，屏幕为3.2寸的触控屏，下滑键盘也被保留下来。这款PSP go手机的性能非常强悍，能够播放720P分辨率的RMVB视频，支持双卡双待，内置200万像素的双摄像头。手机虽然无法运行PSP游戏，但却提供了N多模拟器，能直接运行FC、SFC、GB、GBA等多种机种的游戏，相当流畅。手机的价格也是相当低，只要500元不到。正因为有着很高的性价比，产品很受欢迎，据说上市两月销量就突破了8000台。

NDS保护盒

品名：	Universal Hard Case
种类：	保护盒
出品：	POWER A
对应机种：	NDSi/NDSL/NDSi LL
官方价格：	13.99美元



玩过NDS后，还是将其好好地放起来来吧，而这款NDS保护盒可以保护你的NDS不受伤害。盒子内部空间分隔合理，不仅能装下主机，还能放下触控笔以及卡带等小配件。保护盒有黑色、蓝色、红色等多种颜色可选，只是价格有点高。

游戏专用耳机

品名：	Specialist Gaming Headset
种类：	耳机
出品：	NOX Audio Inc.
对应机种：	NDS/PSP
官方价格：	79.99美元







游戏迷们对音质有着较高的要求，这款游戏专用耳机大概能满足你挑剔的耳朵。耳机采用头戴式设计，高音清脆、低音浑厚，音质效果不错。产品提供了话筒，还能折叠起来缩小体积。

《怪物猎人 携带版 3rd》握把

品名：モンスターハンターポータブル 3rd ハンティンググリップ S
种类：握把
出品：MSY
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：2480日元



很难想象，没有《怪物猎人》的PSP会是什么样子。正因为有了《怪物猎人》的存在，才让PSP维持在一定销量。更有玩家将PSP当做《怪物猎人》专用机。狩猎的时候，你肯定会为PSP的外形设计而烦恼。的确，长时间游戏的话，手掌的虎口部分会很疼。不过，如果你配上这款专用握把，情况要好很多。握把以《MHP3》为主题，表面的花纹都是精心设计，凸显了游戏的独特风格。握把符合人体工学，能最大程度缓解手掌的劳累。使用也相当简单，只要将PSP卡上去即可，不用担心机器会脱落。握把还具有专门的凹槽，可以为PSP装入2200毫安的高容量电池。

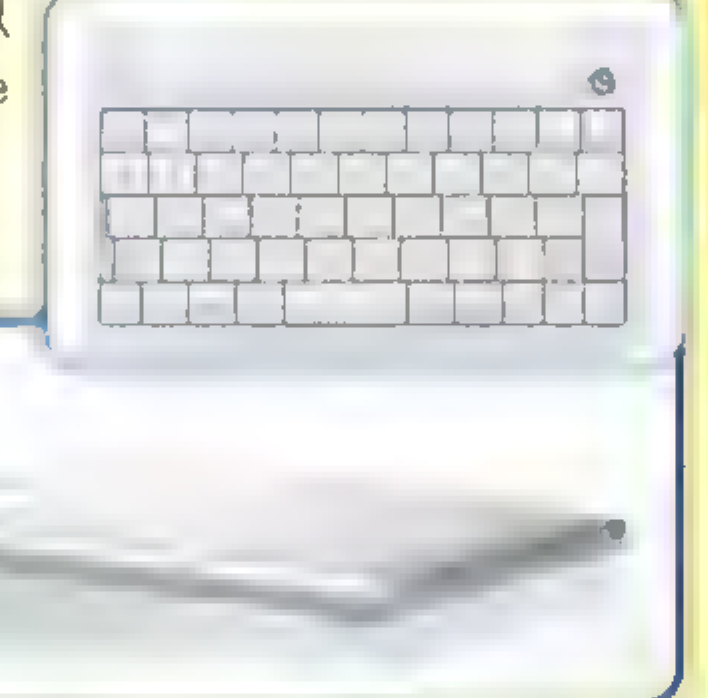




iPhone蓝牙无线键盘

品名：SB-KB02-CPKB/BT
种类：键盘
出品：SoftBank
对应机种：iPod touch/iPhone/iPad
官方价格：12800日元

虽然iPhone的触控屏灵敏度很高，但虚拟键盘的手感始终无法和实体键盘相比。当你用iPhone聊QQ的时候会深有感受。近日，日本软银公司正式推出了适用于iPhone的蓝牙无线键盘，能让你大大提升文字输入速度。产品采用了蓝牙方式与iPhone连接，当然你也可以用在苹果的其他产品上，比如iPod touch、iPad。键盘非常小巧，适合随身携带，采用2节7号电池供电。除了提供了26个英文字母的按键外，还提供了数个快捷键，可以直接控制iPhone音乐播放。



PSP go 6合1套装

品名：PSP GO SoftJac 6-In-1 Pack
种类：电源
出品：Konnet Technology
对应机种：PSP go
官方价格：12.99美元





PSP go的用户注意了，又有实惠的套装出炉了。这款套装中提供了6款配件，专为PSP go设计，包括保护壳、屏幕保护膜、腕带等。其中保护壳很实用，可以直接套在PSP go的背面，防止被划伤。



泄漏《口袋妖怪 黑·白》
御三家进化形态的男子被捕

提供

11月2日，一名日本男子被警方通缉逮捕了，这名男子被控违反著作权法罪，原因是他将《口袋妖怪 黑·白》中的三只初始妖怪的进化后形态给公开出去了。据警方称，嫌疑人于9月1日将《口袋妖怪 黑·白》中登场的初始精灵的进化形态图片上传到网络，而当时官方并没有公开。尽管嫌疑人说只是希望能够提前让大家知道精灵进化后的真实形态，但此行为已经违反了著作权。现在警方正在调查嫌疑人如何提前获取了这些资料。

▲《黑·白》御三家最初的模样，貌似最后除了草蛇，其他两个都进化得变化很大。

以上就是近来发生的一件的事情，有点不知道该怎么评价。现在大家应该早习惯偷跑了吧，消息偷跑、游戏偷跑、主机偷跑……而且每作《口袋妖怪》新作发售前，都是各种消息满天飞，《钻石·珍珠》发售前和《黑·白》发售前，各个版本的初始精灵进化形态我至今收着。其实这个也就是大家期待游戏时候的一种狂欢娱乐罢了，可这次竟然真有人泄露出官方版本了，而且说实话，混在一大堆假的进化图当中一般人还真没法分辨真假，可被逮捕这结果却是真真实实的——这位玩家真的很不值啊。

吐槽到这里，相信可能不少朋友会觉得任天堂太较真，但本人想说的是，这种普遍的对著作权版权寸土不让的较真态度，正是国外游戏市场健康发展的原因之一……

要玩裸眼3D游戏，不用等3DS

LKY 提供



3DS的发售日定于明年的2月份，不过你想体验裸眼3D游戏，完全不用等到那个时候，因为夏普抢在前面给大家带来体验裸眼3D游戏的机会，他们最新推出的新型号手机就具备裸眼3D的功能。

在不久前日本电信运行商SoftBank举办的新品发布会上，有两款手机受到了大家的关注，那就是配备有3D液晶屏、具备裸眼3D功能的“GALAPAGOS 003SH”和“GALAPAGOS 005SH”，这两款手机都由夏普制造，被SoftBank定制，采用了Android 2.2系统。其中003SH配备3.8寸ASV材质电容式触摸屏，960万像素CCD材质摄像头，可拍3D照片，005SH则配备有全键盘。



会场上003SH提供了实机展示，《生化危机》、《口袋棒球3D》、《太鼓之达人》、《洛克人》等具备裸眼3D效果的游戏都已经可以直接玩到。根据现场体验者的感受，眼睛距离屏幕约30cm左右是最佳距离，稍微调整一下屏幕就可以看到非常强的立体画面。003SH预定12月就会发售，005SH则预定明年2月份。

看到这里相信一定有不少人都开始心动了吧，Android 2.2智能系统+裸眼3D屏幕，这个组合简直是像大众汽车的TSI+DSG“黄金组合”一样，Android系统的开放性和易用性相当不错，软件数量越来越丰富，虽然现在的风头不及iPhone，但发展潜力绝对不可估量，现在加上可玩裸眼3D游戏以及3D照相的功能，这款手机绝对是玩机人士+掌机发烧友的绝配，希望不久后能在国内水货市场上见到这两款手机的身影吧。

乌贼娘入侵计划开始！

提供

今年的10月新番动画多得让人喘不过气，不过优秀的动画依旧是ACG爱好者们的首选，其中《侵略！乌贼娘》可以说是10月番中不得不看的精品之一。每当听到“新娘、新娘、新娘、新娘、新娘、新娘，一个牧师妹，⑨”（动画OP的第一句歌词，音译）时，停下手中的工作欣赏一只极品⑨（⑨=笨蛋）20分钟的表演，之后的一个星期都会干劲十足！而就是这个天真无邪的乌贼娘，已经将触手慢慢伸向电视机前的阿宅们，下面就来看看乌贼娘的相关周边产品吧！

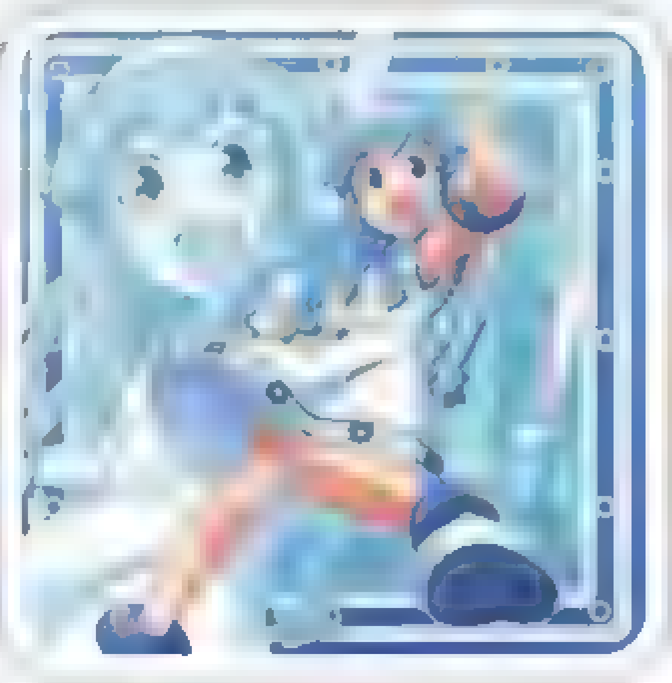
首先向大家介绍的是乌贼娘主题手帕，只需要花500日元就可以将乌贼娘走到哪里带到哪里了，同时你的口袋或者背包也成了乌贼娘侵略的地方！



▲连口癖都还原了，实在是太可爱了，今天你被侵略了吗？

接下来要介绍的是一款迷你靠垫，正反两面分别是不同的图案。

再来就是一款食品了，这款由海之家特制的虾片不但有着虾的美味，而且内含乌贼娘的相关照片，照片一共有10张，随机封入这款食物里。该虾片的售价为840日元，作为食玩来说算比较贵了。



▲正面图案。



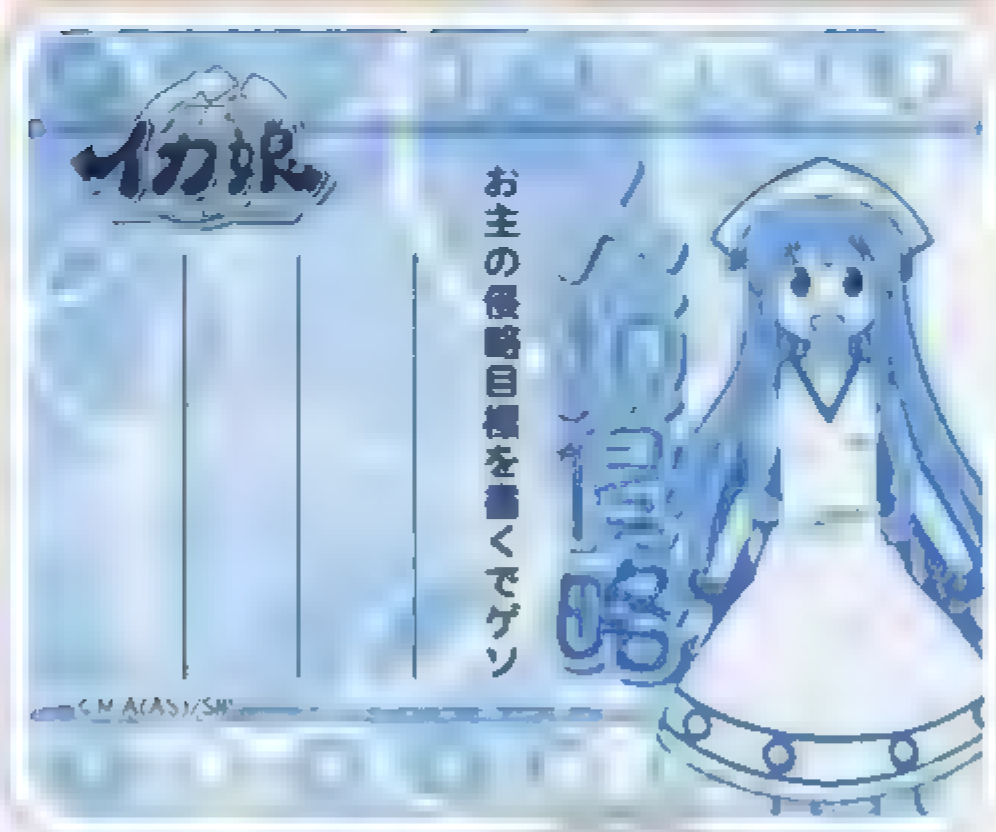
▲背面图案。

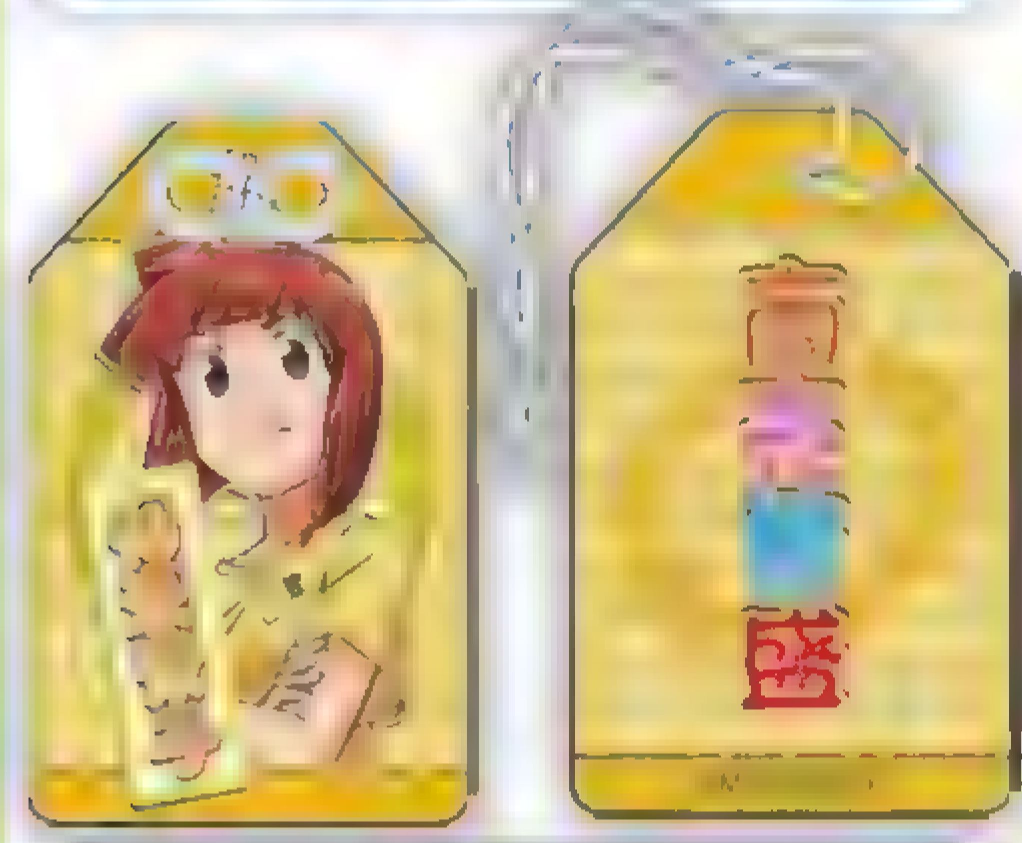
▶▲好吃又好看，可就是买不到……

最后向大家介绍的是以乌贼娘为主题的护身符，一共分为四个种类，每个售价700日元，要集齐花费并不大，不过这个“人类侵略”的愿望是不是有点不和谐啊……

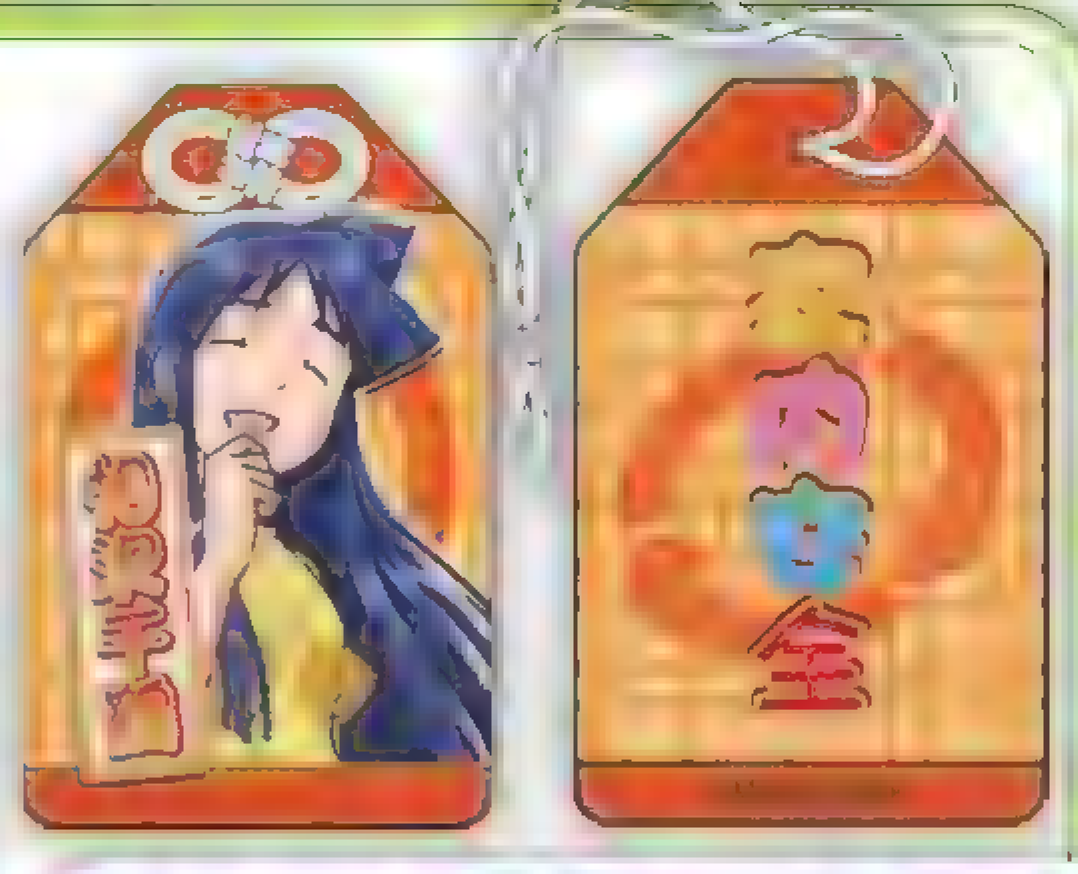














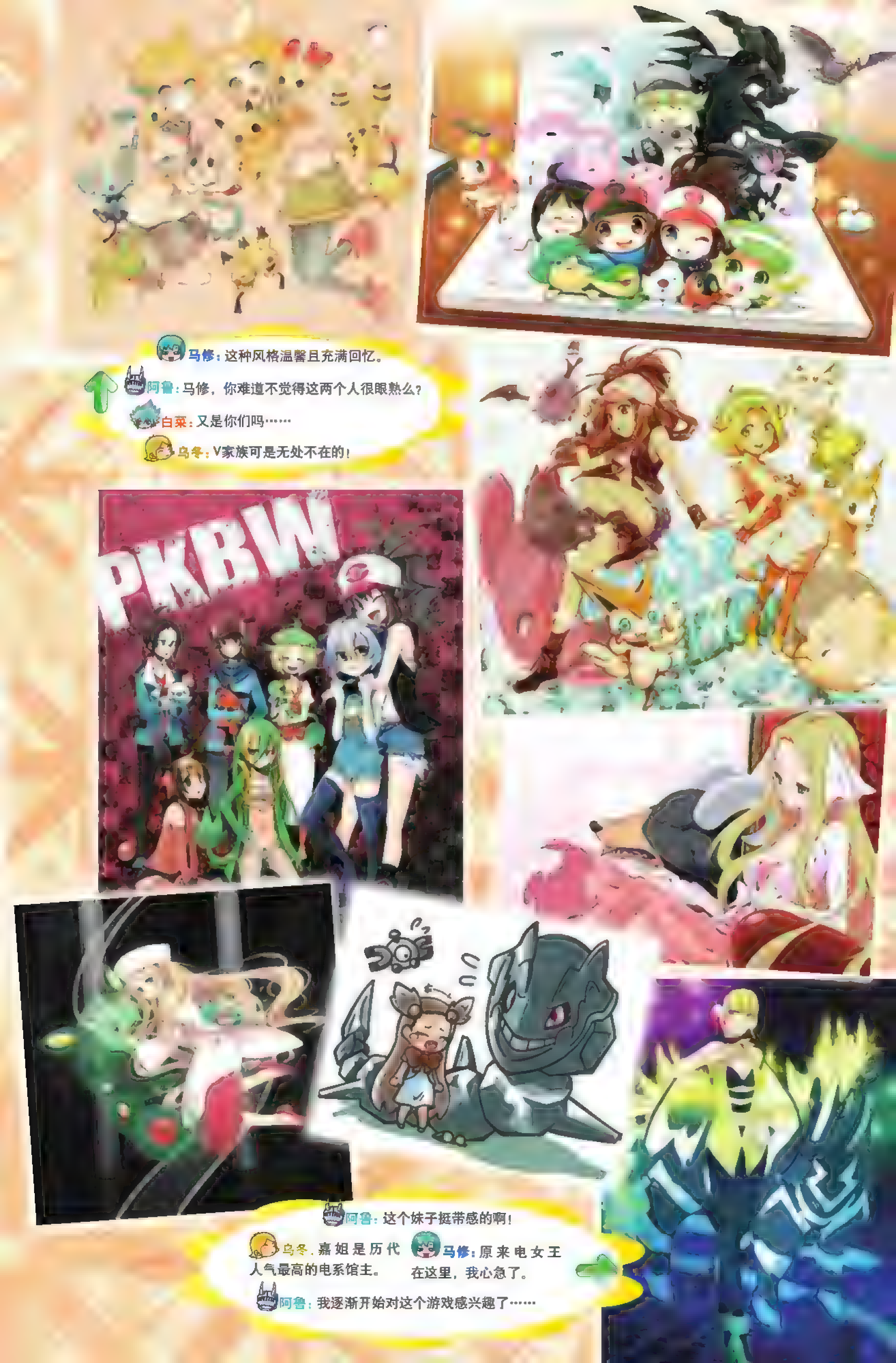




◀▲青蛙军曹已经落伍了，现在是乌贼娘的时代！



游戏美图秀
栏目主持
阿鲁
NDS上的白金级作品《口袋妖怪 黑·白》已经发售了一段时间，既然是白金级作品，那相关美图自然少不了，这辑“美图秀”就放上《口袋妖怪》的相关美图吧，这里要感谢马修同学分享美图。
乌冬：阿鲁终于肯做一辑《口袋妖怪》主题了，这是吹什么风？
阿鲁：今天吹的是西北风。
白菜：这张照片中很明显有可疑之处（攻略某游戏中毒）。
马修：我才发现到床底下有奇怪的东西。


马修：这种风格温馨且充满回忆。
阿鲁：马修，你难道不觉得这两个人很眼熟么？
白菜：又是你们吗……
乌冬：V家族可是无处不在的！
PKBW
阿鲁：这个妹子挺带感的啊！
乌冬：嘉姐是历代人气最高的电系馆主。
马修：原来电女王在这里，我心急了。
阿鲁：我逐渐开始对这个游戏感兴趣了……

文 爱丽丝的粉丝

牧场生活

栏目主持：LIKY

“《牧场》系列”在游戏性上的一大特点，就是值得研究的东西十分之多，很多细节也让人欣喜不已经。这次继续为大家介绍《牧场物语 双子村》的趣味小技巧，与玩家们共享。

料理大会的捣蛋者

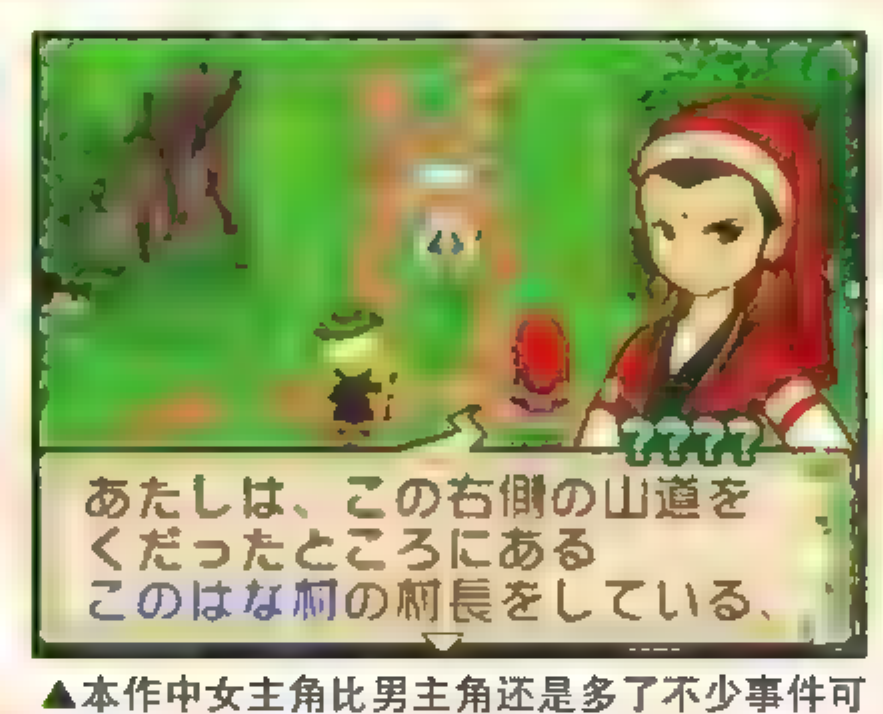
每次料理大会都会确定一个主题，然后让各个致力于世界和平的村民前来参加。为了获得大家的青睐，主角可是费尽心血收集各种极品食材，旨在获得料理大赛的冠军。不过作为休闲玩家，并非每次料理大赛都有时间去搞材料。而节日当天所有村民都聚集在那里，一个人玩又太冷清。好在你不用刻意去制作料理，甚至可以不用按照大赛的规定来制作料理。只要是当天制作的，就算大会主题是甜点，你端碗汤给村长后，他也会网开一面放你进去。不过想要获奖这就是没有可能啦，感受一下节日气氛吧。



女主角怀孕二三事

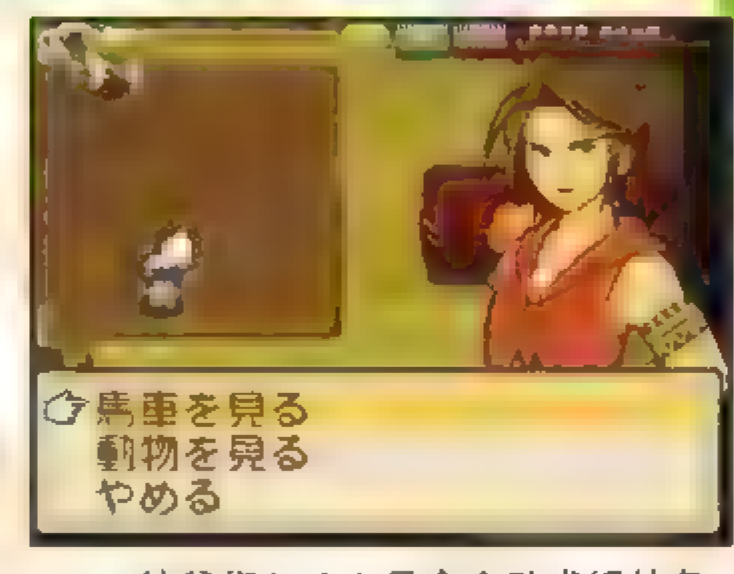
女主角结婚并怀孕后，并没有影响到你控制女主角每天的牧场活动。不管是怀孕几个月，你依旧可以天天劳作到凌晨5点，让系统强制你去睡觉……这是何等强力的生命力啊。这期间唯一和日常不同的影响莫过于无法搬家了，必须在当前村庄内生下宝宝后才能够搬迁到对面的村庄去。

另外这次的宝宝是有性别的，而通过S/L大法也可以控制。但存档的时机是在生产的前两天。只提前一天记录的话，第二天出生的宝宝的性别就已经确定，无法更改了。虽说生男生女都一样，但想看看两种宝宝的玩家可以用这个方法试试。



▲本作中女主角比男主角还是多了不少事件可以体验的，相信没有多少女玩家选男角色吧。

被求婚



▲纯爷们キリク是会主动求婚的角色之一。

在以前的攻略中提过，当你选择女主角时，达成结婚条件后，会被某些男角色求婚，这让不少女玩家期待万分。不过游戏中并非所有的男角色都那么豪爽，只有アシュ、チヒロ和キリク三个男角色会向你求婚，而其他腼腆的男角色依旧要你主动买了“青之羽根”后前往求婚。所以当你钟意的对象是アーシュ、チヒロ和キリク三人以外时，就不要期待他们的求婚啦。

好感度详细研究

每作和村民交往并提升好感可说是一个常规活动了。每次看到那数量众多的村民，欣喜之余又想到那提升好感的漫长道路，老玩家肯定会由衷地迸发又爱又恨的感觉吧。闲话不多说，这次我们为大家详细研究一下好感度的方方面面。

首先是好感度的确认方法。和前几作类似，在交谈的面板中可以看到大致的增加好感的程序。本作采用了花朵数量来表示村民的好感度，花的数量从1到5总共7个阶段（见下表）。而和结婚候补对话时，鲜花还会显现出颜色，让你更加直观感受到好感的变化。



花色	爱情度
白（小花1个）	0～10000
紫（小花2个）	10001～20000
青（小花3个）	20001～30000
绿（小花4个）	30001～40000
橙（小花5个）	40001～50000
桃（小花5个＋花蕾）	50001～60000
赤（小花5个＋开花）	60001以上



提升好感的方法有很多，不过主要通过两种方式。一种就是最简单的，每天和村民对话，每天累计就能让好感提升。另一种当然就是送礼了，两个村庄内的每个角色都有自己喜欢和讨厌的东西，其中喜欢的物品分为喜欢和很喜欢两种，送这两种东西的话能很快地提升好感。此外游戏中还有生日的设定，在生日的时候送相关人员最喜欢的物品的话，能一下子提升5倍的好感，是让好感大幅度提升的最好机会，具体的好感变动见表格。值得一提的是送礼提升的好感和物品的新鲜度没有关系，不用担心自己的礼物因为新鲜度不够而被拒收。

反应	通常日	生日
最喜欢	+800	+4000
喜欢	+300	+2000
普通	+50	+250
讨厌	−300	−2000
很讨厌	−800	−4000

在提升好感的过程中有几个注意事项。首先你要坚持和村民对话，当你在一周内没和某村民对话时，他和你之间的好感就会下降。同时委托的完成与否也会对好感有所影响，不过切记就算任务失败，也不要拿新鲜度最差的物品来上缴，这样会大幅度减少村民的好感。

动物的好感度

说了村民的好感度，最后说一下各种动物的好感度提升方法。动物包括家畜和后山的各种野生动物，家畜的好感提升方法就不多说了，相信老玩家都背烂了；而后山的动物则需要拿指定的米和水果之类的物品来喂养它们，具体见表格。这次提升好感的时间十分充裕，毕竟动物数量多了，你只要在晚上21点前进行好感提升活动就可以了，而21点后动物就会讨厌你了……

名称	爱吃物
鸭子	鱼
鸟	大米
老鼠	奶酪
熊	蜂蜜
熊猫	竹子
野猪，狸猫，狐狸，猴子，鼬	蛋类

如果爱，请深爱

[illegible]

文 JIDE

栏目主持 阿鲁



休憩

“呵呵呵……”宁宁捂着嘴轻笑着，“真的吗？太逗了！”

“啊……真是的！”爱花撅起了嘴，脸颊上微微泛着红晕，“不是说好不准笑的吗？”

“噗……凛子可……可没有笑哦！”

“连小凛凛也……”爱花的脸更红了，她害羞得都快流泪了。

“抱歉抱歉，哼哼哼……”虽然宁宁尽量忍着，但仍有些无法抑制自己想笑的冲动，“可是，真的是很好玩啊，居然会送一大堆红薯给你……”

“对……对不起！”凛子听到那两个字，就跟中了魔法一样，控制不住，哈哈大笑了起来

“不……不理你们了啦！”

这天是深秋的午后，几位女孩相约来到了学校的里校舍，这里本来就是人迹罕至加上现在是午餐时间，于是这里就成了三位女孩见面的“小据点”。

她们在一起的时候会聊些闲事：流行的事、料理的方法、学习的事等等，当然也包括在恋爱中所遇到的有意思的故事。

刚才，她们就在讨论自己最近遇到的窘事。由于大家都不情愿第一个把自己尴尬的事情说出来，所以这三位小姐就用抽签决定顺序，结果爱花成为了第一个“爆”自己料的人。

原来，爱花的“他”不知道从哪里听来的消息，知道了她对烤红薯情有独衷，于是他就跑到市场买了一大堆带到学校来送给爱花。这样的场面大家可以想象一下：放学时，夕阳将大地染成橙黄色，学生们纷纷离开学校，开始“校后生活”……如此浪漫的情景下，他居然拎着一袋红薯出现在校门……

“好啦好啦，别笑啦！”爱花竭力打散这让自己尴尬的气氛，“轮到宁宁说了哟！”

“吓？”宁宁这才想起来自己是第二个，她镇静了下来并整理了一下自己的情绪，“嗯……好吧，既然爱花酱都已经说了……那是一个休息日，我们两人正好接到店长派给我们的特殊任务——试吃别家的新料理。”

“还有这等好事情啊？”爱花有些嘴馋，“是去吃甜甜的冰淇淋吗？”

宁宁摇了摇头，继续说到，“大多数的时候是些热炒类的料理，知己知彼，百战不殆嘛。不过那次就比较麻烦了，要试吃的那个新料理居然是‘拉面’！”

“拉面？那怎么了？”

“小凛凛，你忘了宁宁她是猫舌头，不能吃太烫的东西吗？”

“是啊，就像爱花说得那样。”宁宁有些难为情地说，“当时我就让他先吃，自己准备等面凉了后再吃，结果他非要和我一起等……”

宁宁深吸了一口气，“好了，你们想想，在满是客人的店里面，我们两个人傻傻地坐在那里，死盯着两碗面看，慢慢看着那面条渐渐发涨起来……当时我似乎可以听见旁边的客人在嘀咕我们呢……就在我们等到面凉了，准备动筷子的时候，一个店员端着盘子快步走了过来，一阵道歉说：‘十分抱歉！一定是本店给两位上错了料理，这才是两位点的拉面！’——之后他将盘子上新的面条放在了我们的面前，看着那两碗冒着热气的面条，我真想哭……”

爱花听完一下子把头转了过去，浑身微微发抖，看得出她强烈忍着不笑出声音来，“没……没什么……我没笑！噗……”

“那……然后你就硬着头皮吃了？”凛子好奇着问。

“那，那你叫我怎么办？”宁宁很无奈地看着凛子说，“当时差点烫伤我……爱花你别这么笑了，你这是对我的报复么？”

“不……”爱花拿出手绢擦掉笑出来的眼泪，“接下来轮到凛子啦！”

“我怎么感觉你在很期待我们的窘事啊？”凛子瞥了一眼。

“嘛……”宁宁转向三人中年龄最小的女孩，“快些开始吧！”

“呃……这个其实有些让人生气的说……”凛子面朝一边好像是对自己说话一样，“上个星期，我们在小公园偶遇，我们聊了很多，比如准备去哪里呀，去买什么衣服、包包之类，又或是最近游戏街出了什么新的格斗游戏之类的……”

“呃……就这些？”宁宁看到面前这个小女孩低下了头不说话。

“好像没有什么好玩的事啊，这些内容的话我们也经常聊……”

“是……是那个之后的事情……”凛子的声音越来越小。

“嗯？是什么？”宁宁把脑袋凑近了听。

“正当……我们要离开那小公园的时候……”凛子深呼吸了下，仿佛下了很大的决心的样子，说：“身后传来一个稚嫩的声音：‘哥哥，你看别人都带妹妹去那么多好玩的地方，就你不带我去，哼！’”

一阵冷场，时间就好像凝固了一般——这让凛子感觉不好受，“那个……你们……不是被雷到了吧？”

“嗯……嗯！”另外两位女孩就像大梦初醒一般。

“哦，妹妹啊……”爱花的脸又红了起来，“最近我有翻动画的杂志呢……”

“等、等等！爱花，你想到什么地方去了？”

“嗯……妹妹呢！”宁宁似乎有所思虑地点了点头，“果然最近还是妹妹吃香啊！”

“等……等一下，爱花的声音不是更像绫濑（注）吗？”凛子又猛然摇了摇头，“不对！话说这话题怎么变得那么快？”

“哎……”宁宁发出了不情愿的声音，“经常被当成大学生的我此时感到压力很大啊……姐姐我好伤心。”

“哪有……班上的许多人都说三年级的宁宁姐很有魅力呢！”

“咚——咚”校园中响起的午休结束的旋律打断了三位女生的对话。

“啊……”宁宁看了看手表，“今天就到这里吧？”

“嗯，下次继续。”

“看大家的时间咯！”

她们互相拉着手，边说边笑地向教室走去。

注：高岭爱花和新垣绫濑的CV同为早见沙织





栏目主持：白菜

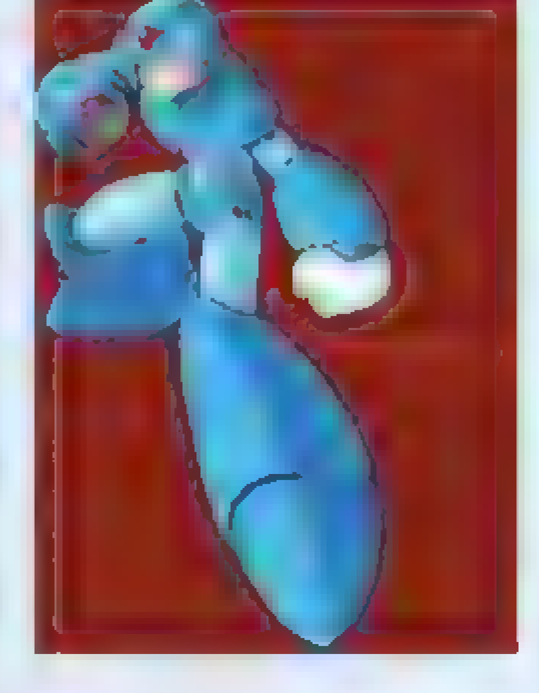
文 肥猫倒立

洛克人世界

大家好！欢迎来到本辑的“洛克人世界”，这里是洛克访谈节目。今天我们请来了《洛克人X》系列序章的引领者——凯恩博士，他将为我们带来《洛克人X》系列的背景设定秘话，不可错过！

凯恩博士，您好。

凯恩： 主持人你好，大家好，很高兴能参与这个节目（笑）。



那么请您和我们聊一聊最近非常火爆的“超级机器人发现事件”吧。我们可是在十几家媒体的头条都见到您的大尺寸玉照了呢。

凯恩： 啊，这事儿啊（挠头）。今年的4月10号，我们在进行挖掘作业的时候发现了一个刻着“X”标记的胶囊——当然，地点在现在这个场合不便透露——我想你也知道了，里面是一个制造于100年前的机器人。

噢？只是个机器人么，现今的机器人技术已经相当成熟，就凭那100年前的老旧工艺……

凯恩： 不不不，看来你还不明白这个机器人——X的跨时代意义。这不是一个普通的机器人，他拥有自己的感情和思考能力——他的逻辑思维简直和普通人类没有区别，不，甚至比人类更优秀！要知道，以现今最尖端的技术所制造出来的机器人，其智商也只相当于爬行动物或者鸟类这样的级别，更别提“感情”的重现了。然而X的思考回路设计却是完全颠覆传统的。这一发现意味着整个机器人群体即将迎来革命性的更新换代，意味着机器人，乃至人类的历史都将因此改写！今后将不再有机器人了，取而代之的是“半机器人”这一全新的生命形式！

也就是说，您打算复制……或者说量产他？

凯恩： 我们已经在进行相关的工作了。这也谈不上复制，我们只是借鉴了他思考回路方面的设计。而对这类机器人的量产则是必然的，难道你没看出这背后展现出的宏伟愿景么？这项工程所带给人类的是绝对美好的未来！

美好的未来啊……“天网”带给人们的不也是美好的未来么……

凯恩： 这话什么意思？

哦，没，没有。这个……博士您确定这么做是万无一失的么？万一……我是说万一，半机器人们违背了机器人三定律……

凯恩： 这话好像有谁和我说过……发现X的时候，X的制造者似乎也留下了类似的遗言……

假如发生大规模半机器人叛变的话，无论是体能还是思考能力都优于人类的半机器人一定会取得胜利的吧……

凯恩： 不，不会的。就算是发生思考故障，那也将仅仅是个别现象。机器人的发展最终都会走向完全的智能化。而我的发现只是将这个时间稍许往前提了一提而已。

肥猫：可是如果发生了大规模的病毒爆发，就会有大规模的思考故障出现了。

凯恩：对生物而言也一样存在大规模的病毒爆发现象对吧。人类已经存在了几万年了，不也没有被区区的病毒打倒么？总之放心，科技的进步一定是利大于弊的。那谁谁也说过，科学技术是第一生产力。我们人类是代表着这个星球先进生产力的发展要求；代表着先进文化的前进方向；代表着这个星球所有物种的根本利益的。

肥猫：博士您这也信？那你看过《黑客帝国》……啊不，我什么都没说……

凯恩：如果顺利的话，第一台复制的机器人在11月的时候就能诞生了。嘿嘿，其他的量产型号也会相继跟上，取代现今泛用的机器人。



肥猫：一个全新的物种即将诞生了呢。

凯恩：嗯，有着人类的逻辑思考能力和判断能力，以及机器人的身躯，叫他们为“半机器人”可是非常确切的呢，哈哈。我决定为我亲手制造出来的第一台半机器人命名为“西格玛”。

肥猫：西格玛？

凯恩：很帅气的名字吧！X的优秀之处在于其思考回路上的完美设计。但是，以现在的眼光看来，X的身体设计并不特别突出，连一般的坚刺陷阱都无法抵御。我甚至在他的身上发现了一些应该是毫无用途的部件。而西格玛则是基于X的思考回路，用最新的技术、最好的材料重新设计制造的。我有理由相信，他将成为这个时代最完美的半机器人！

肥猫：嗯……说起来，对X的研究有什么别的进展呢？

凯恩：X还没有到预定的苏醒时间，关于他的数据目前还是我们研究所的机密。

肥猫：嗯嗯，我理解。好，关于X的发现的采访就暂且到这里，让我们把时间稍稍往后……

（**读者：**你老玩这套不累么？）

肥猫：好，好吧，一切从简。那个啥，凯恩博士您好，咱们又见面了。您看起来气色好像不大好……

凯恩：哦，最近睡觉睡得少了……饭也吃不下，上厕所也不如以前畅快了，气色当然会差点。

肥猫：要注意保养啊！身体可是革命的本钱。

凯恩：唉……唉！

肥猫：博士，您不必这样嘛，不就是三个半机器人思考故障了么，当局也采取了相应的行动，相信这事态很快就会平息的。

凯恩：你不明白。有了这个开端，今后一定还会陆续出现故障的半机器人的。我一定要想出相应的对策。

肥猫：不急不急，老规矩，我们先给这种故障机器人想个名字吧——叫“异常者”怎么样？

凯恩：“异常者”……不错啊。哦不，现在不是说这个的时候……

肥猫：话说回来，博士您就一点办法都没有了么？

凯恩：唉，半机器人的战斗力异常强大，靠人类的常规部队完全无法对抗。看来只能打造一个以半机器人为主力的，专门处理这类事件的武装部队了。

肥猫：那我们再来想一个帅气的名字吧……“反乱猎人部队”怎么样？

凯恩：（拍大腿）不错啊，你想的名字都很合我的意诶！哦不，现在不是做这事儿的时候……

肥猫：其实，博士，你有没有想过。半机器人毕竟已经不是纯粹的机器人了，机器人三定律还适用么？完全和绝对地服从人类，对这样拥有同等智慧的生命形式而言，公平么？

凯恩：……

肥猫：唉，我失言了。博士您看来还有好多事儿要忙呢，我们暂时就不继续占用您的时间了，谢谢您能参与我们的节目，期待我们的再次合作。

凯恩：嗯，大家再见。



正如凯恩所言，随着时间流逝，世界各地都开始陆续出现异常者。而在“反乱猎人部队”这个新兴的特种部队的镇压下，局势得到了很好的控制。但此时的人们并没有想到，这个日渐活跃的组织即将迎来一个巨大的考验——ZERO，将在3年后的3月23日醒来。



大家喜欢喝果汁吗？

看到本辑的新闻，喜欢喝果汁的白菜也不禁扼腕叹息。然而无论是AKIHA还是日本网民，说得都有自己的一番道理。为啥就不能再仔细点呢？不要浪费食品啊……

题外话：最近喜欢把《only my railgun》、《LEVEL5 -judgelight-》和《future gazer》放在一起随机播放，喜欢《电磁炮》的朋友应该知道我在说什么。

文 AKIHA

纯度高达99%的果汁饮料终止发售！废弃60万瓶！

由于纯度不满100%，不能被称之为“果汁”，日本的饮料制品大公司Calpis抵触了《农林物资规格化以及品质表示适正化法》，从而宣布原定于10月25日发售的新品“葡萄果汁”中止发售。

作为果汁宣传发售的饮料，只能在果汁中添加砂糖、蜂蜜以及香料，但并不包括发酵果汁。而名为“芳醇果实”的新饮料，为了增加果汁的香味在饮料中添加了1%令果汁发酵的成分。

直到被有关部门查出问题为止，新品已经生产了约60万瓶。考虑到改变名称再发售太花时间，于是决定中止发售，产品废弃。损失约为数千万日元。



▲被中止发售的葡萄“果汁”。

>むしろ99%と表示したほうが売れるだろ。(mu si ro kyu-jyu-kyu-pa-sen to to hyo-ji si ta ho-ga u re ru da ro。)

译文：改成99%纯度反而会卖得更好吧。

>フロジェクトは最后の1%が大変なんだよな。(pu ro jye ku to wa sai go no i qi pa-sen to ga tai hen nan da yo na。)

译文：计划最为关键的就是最后1%呢。

>いやそれくらいいいわ、安くてネット贩卖しようよ。(i ya so re ku ra i i i wa、ya su ku de ne tto han bai si yo-yo。)

译文：这点偏差没啥关系，算便宜点在网上销售嘛。

>1%くらいいいだろうに。こういうクレーマーのせいで消えた制品って结构多いよね。(i qi pa-sen to ku ra i i i da ro-ni。ko-i u ku re-ma-no se-de ki e ta se-hin tte ke kko-o-i yo ne。)

译文：1%而已明明没关系。因为这些无理抱怨而消失的产品还真不在少数。

>砂糖やハチミツより发酵果汁ってやつの方が果汁に近そうなのにw。(sa to-ya ha qi mu tsu yo ri ha kko-ka jyu-tte ya tsu no ho-ga ka jyu-ni qi ka so-na no ni。)

译文：比起砂糖蜂蜜什么的，明明发酵果汁更接近果汁（笑）。

>そのへんの饮食店の“オレンジジュース”よりずっとましだろ。（so no hen no in syo ku ten no o ren ji jyu-su yo ri zu tto ma si da ro。）

译文：总比外面饮食店中的“橙汁”要好得多吧。

>100%！……じゃありませんでしたとかなんとか上からシール贴って卖れよ。なんか逆に工夫して美味しくしたっぽいイメージになるし。（hya ku pa-sen to jya a ri ma sen de si ta to ka nan to ka u e ka ra si-ru ha tte u re yo。nan ka gya ku ni ku fu-si te o i si ku si ta ppo i i me-ji ni na ru si。）

译文：应该贴上“非100%”之类标签再出售。会有种大花工夫让其变得美味的感觉。

>ラベル作って贴り直すコスト>そのまま弃てた时の赤字って事なんだろうな、たぶん。（ra be ru tsu ku tte ha ri na o su ko su to dai na ri so no ma ma su te ta to ki no a ka ji tte ko to nan da ro-na、da bun。）

译文：重制标签贴上去的消费>丢弃造成的损失吧，大概。

>カロリーゼロの饮料でも少量のカロリーが入っているものが现にあって、それは认められているんだがなあ。（ka ro ri-ze ro no in ryo-de mo syo-ryo-no ka ro ri-ga hai tte i ru mo no ga gen ni a tte、so te wa mi to me ra re te i run da ga na-。）

译文：现在也有号称0卡路里的饮料，实际上加入了少量的卡路里，而且大家都认同啊。

>ネットで安卖りすればいいじゃねーか。商品ページの说明に事の经维を载せて、购入前に承诺ボタン押させればいいだろ。（ne tto de ya su u ri su re ba i i jya ne-ka。syo-hin pe-ji no se tsu me-ni ko to no i ki sa tsu wo no se te、ko-nyu ma e ni syo-da ku bo dan o sa se re ba i i da ro。）

译文：在网上低价销售不就好了。在商品页面写明缘由，让顾客在购入前按下承诺按钮就行了嘛。

原本以为注重纪律的日本人一定会批判Calpis不够小心什么的，没想到绝大多数的评论都是觉得该法律太过板眼，为60万瓶废弃的饮料感到不值，这还真是（笑）……老实说笔者这次的看法其实跟以上评论截然相反。虽然60万瓶饮料就此废弃确实很可惜，但确保该法律的绝对性才是最重要的。俗话说“有一就有二”，就算以上报道全部属实，1%的果汁发酵成分确实能让饮品增添魅力，但作为100%果汁宣传发售的话，以后的各种99%果汁也能堂而皇之出现在市场上了，而它们的1%添加剂可就指不定是啥玩意儿了吧？对于冲着“100%”这个口号而前去购买的消费者来说，这可是不折不扣的欺诈行为。至于网络低价销售的说法更是滑稽：如果换成你在上网时看到这种没有标签，只有一纸说明的低价饮料进行销售，还要你承诺购买后不能退货、出现不良反应后果自负之类的承诺，你敢买？反正笔者不敢就是了。

也许该法律确实有需要完善的地方，但归根结底，错误的源头在于对相关法律没有了解透彻的Calpis，而看该公司的做法也确实是妥善的善后处理。另外从积极的方面想，其实这数千万日元，不也起到了广告的效果吗？

驮洒落（だじゃれ）・三

现在大家对于读音相同或相近的词组驮洒落应该有大致上的了解了。最后我们来看看难度比较高的一种驮洒落吧，其构成方式是整个句子利用完全相同的读音来传达不同的意思。

倒产か、辛かったな。/父さんカツラ买った な。（to-san ka tsu ra ka tta na。）

译文：破产吗，很难受吧。/老爸买了假发。

いい肉买った。/言いにくかった。（i i ni ku ka tta。）

译文：买到了不错的肉。/很难说出口。

あなたの颜何回も见たい。/あなたの颜なんか芋みたい。（a na ta no ka o nan ka i mo mi tai。）

译文：想多看看你的脸。/你的脸看起来像芋头一样。

渡しといてください。/私と居てください。（wa ta si to i te ku da sai。）

译文：请把东西交出去。/请跟我在一起。



战车浪漫

栏目主持：苍穹

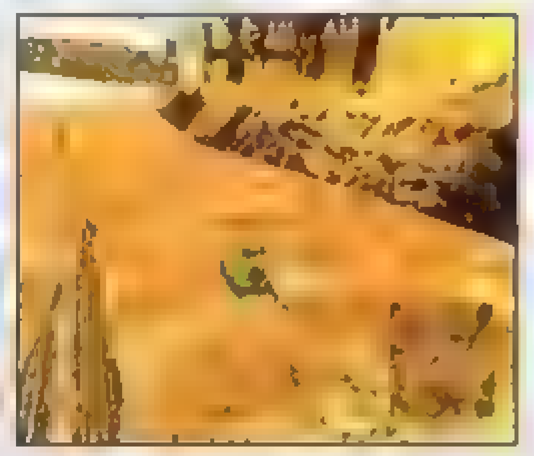
在144辑的栏目中，小编介绍了几款未发售的《重装机兵》以及手机和PC平台的作品，不少读者在回函表中表示了对这些游戏的兴趣，希望能够多介绍一些。那么本次栏目就对DC上未发售的《荒野之眼》以及手机、网络版的《重装机兵》做一个介绍。

不为国内玩家所熟悉的《重装机兵》作品



DC·荒野之眼





正如之前栏目中提到的，DC平台的《荒野之眼》由于种种原因而被迫停止了开发，如今我们只能通过Crea-Tech在官网上残存的截图、以及山本贵嗣个人主页上的原画，来窥探这款“幻之作品”的些许风貌。

作为系列首款全3D的作品，《荒野之眼》的画面表现在当时看来足以让系列粉丝兴奋不已。全3D化后的场景颇为壮观，除了迎合游戏世界观的各种工业设施外，在大地图下驱车驰骋时还可以眺望到远处的地平线（右下角实时地显示小地图也是系列首次）。战斗时敌我双方都将以3D形式呈现，造型各异的赏金怪物极具魄力，而系列的灵魂“战车”的全貌也得以全方位地展现在玩家面前。3D化所带来的不仅仅只有视觉上的冲击，作为系列最具魅力的“改造系统”也得到了相应的进化，当玩家更换战车的零件或是对其进行改造时，各种细节上的改变都会直观地表现出来。官网上宣称本作的剧情是“系列史上最强爱情故事”，当然如今这已是无稽可考，但有爱的玩家还是可以通过山本先生的原画对其进行一番脑补。从草图中我们可以看到，本作依旧沿用了2代以来的“3人+1犬”，角色的职业方面则是从初代开始的标准配置——猎人、机械师、战士。敌方形象中手持气球、小丑外貌的BOSS十分吸引眼球，除了利用“放屁”来飞行非常标新立异外，其名字边还有一行备注“四天王之一”。相信接触过2代的玩家都不会忘记，该作的反派邪恶组织就拥有号称“四天王”的四名BOSS。山本贵嗣原稿上的落款时间都是1999年，而《荒野之眼》于2000年公布后甚至在同年TGS上放出了试玩，可见开发度不算低。然而在各方面的影响下，本作几经跳票最终遗憾地宣布中止开发，怎能不令系列的粉丝扼腕叹息！







Mobile・旋律的连锁



2007年7月2日，Success为日本的DoCoMo手机开发的《旋律的连锁》正式开始提供下载，该作是以《Metal Saga》为标题的系列第三作，故被粉丝简称为"MS3"。由于NDS上的《钢之季节》销量惨淡，本作才被转移到了开发费用较低的手机平台。本作依然由宫刚宽担任剧本和游戏设计的职务，人设方面则沿用了《钢季》的今井修司，因此整体上还是保持了系列所固有的风格。剧情的时间段与《MM2》平行，舞台则被放在了与大陆隔绝的孤立小岛上。2代中的大反派テッドブロイラー也有在本作中登场，犯罪组织"バイアスグラップラー"则依然干着狩猎人类的罪恶勾当，而主人公所属的抵抗组织"风之团"正是奋力与罪恶进行抗争的团体。在一次行动中，主人公救下了的人类少女丽萨，她其实是令失落的古代兵器苏醒的关键人物。之后争夺"丽萨"的战斗的日渐激化，究竟这位神秘的少女能否帮助风之团击败罪恶组织呢……?

平台的变动让容量有所缩减，游戏在内容方面也自然而然受到了一定的限制。本作的画面基本在SFC版《MMR》的水准，战斗队伍则被削减成了"两人+一犬"，不过回归了"人手一车"的局面，不再像《钢季》那般多人共乘一辆。猎人办公室、赏金怪物、战车改造等核心系统都还是保留了下来，全部16辆战车造型各异，其中还出现了小三轮以及轿车等外形的个性车辆。该作至今仍在运营中，每月花费315日元即可玩到。



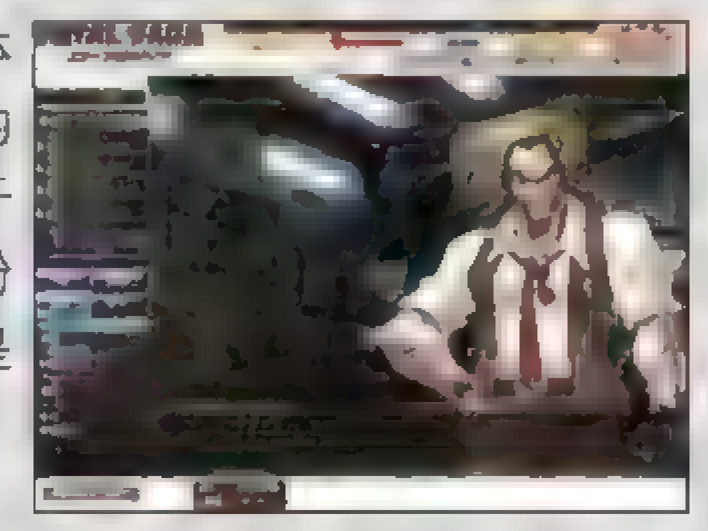


PC・新的边境



"《MS》系列"第4作《新的边境》依然由Success公司开发，并于2010年3月18日起正式开始运营。作为一款网络游戏，本作的立意与系列其他作品有着不小的区别。玩家不再是作为一名猎人展开冒险，而是要作为自警团公司的主管，负责雇佣猎人、委任他们讨伐怪物、进行探索和生产，以此来扩大公司的规模。玩家还可以与其他玩家的公司联合，一同讨伐强大的悬赏怪物，或是买卖道具、交换物资等。游戏中有猎人、机械师、战士、财宝商人和动物5种可选职业，玩家可以自由对角色的性别、体格、相貌等进行编成。除了系列惯有的战车和赏金怪物外，大量的委托以及合作任务则很好地迎合了网络游戏这一领域。

由于本作需要通过日本mixi、yahoo等网络插件才能进行游戏，对注册也有一定的要求，因此国内的玩家对于本作只可远观而无法亲身试玩。然而就在前不久召开的第八届中国国际网络文化博览会上，一款名为《重装机兵 新战线》的游戏出现在了会场的一角。原来该作已由国内某公司代理，目前也正在积极地内测中，如果一切顺利的话，国内玩家将于明年内亲身体会到《MS4》的乐趣，这对于《重装》的粉丝而言无疑是天大的喜讯!





《口袋妖怪》2011剧场版《比克提尼与黑色英雄》公布，明年夏季上映

《口袋妖怪》游戏和动画都进入新世代后，剧场版也有了新动作。来自《口袋妖怪》官方的消息，《口袋妖怪》2011剧场版正式定名为《比克提尼与黑色英雄》，并将于明年夏季上映。作为新版动画的第一作剧场版，登场角色自然以TV版《口袋妖怪Best Wishes》的为主，而且还有大量的《口袋妖怪 黑·白》精灵出场。从标题可以判断，这次作为关键精灵的是《黑·白》中编号为000的比克提尼，而黑色英雄的真面目目前还不得而知，不过从公布的预告片里可以看到黑版神兽莱希拉姆与白版神兽泽克罗姆对阵的样子，看来一场神兽大战是少不了的了。


▲两大神兽自然也不会缺席。

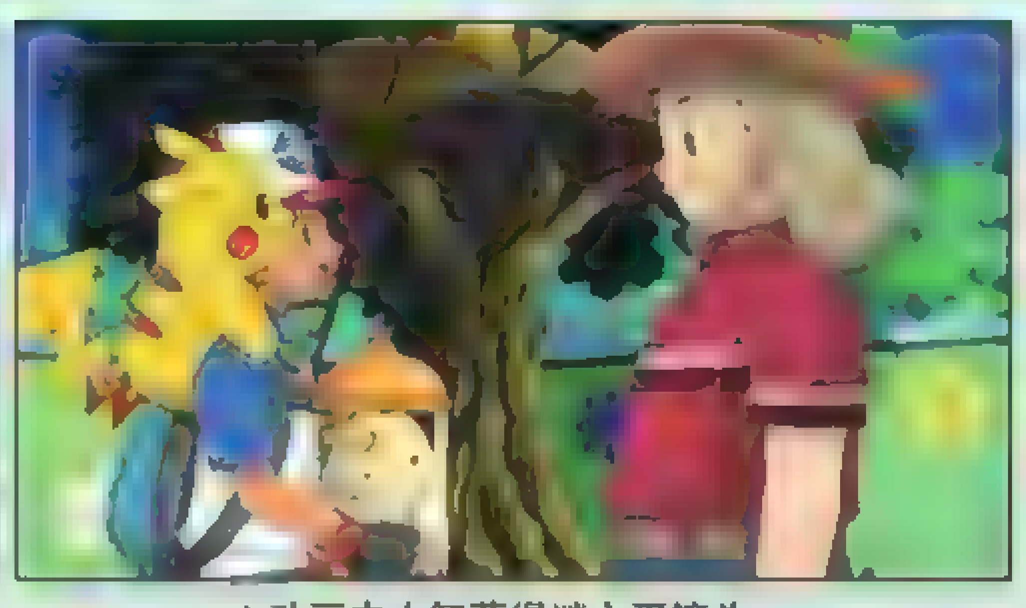


■《比克提尼与黑色英雄》的官网，一同公布的还有2010剧场版《幻影霸者》DVD版的发售消息。

与动画联动，《口袋妖怪 黑·白》谜之蛋发放



▲究竟能孵出什么精灵呢？


▲动画中小智获得谜之蛋镜头。

Pokemon宣布将在2010年12月17日～2011年1月11日开展一项名为“谜之蛋”的活动，此次的活动目的是为了增强游戏和动画之间的联动。具体内容是《Best Wishes》在12月9日播放的《废袋怪战队与秘密基地》的剧集中，主角小智将获得特别的“谜之蛋”，和小智一样，玩家也可通过《黑·白》连接Wi-Fi下载到三种谜之蛋里的一个，目前蛋内的精灵种类尚未公布，是什么就留给玩家们亲眼去确认吧。

中川翔子设计C齿轮皮肤发放



每周日在东京电视台播出的口袋综艺节目《口袋妖怪大轰动》开展了一项C齿轮皮肤设计企划，内容是由节目的成员每人制作一款C齿轮皮肤，让观众参与投票选出最受欢迎的那款。最后获得票数最多是由中川翔子制作的骗骗猫主题皮肤，而这款皮肤也会于2010年11月29～2011年1月31日期间在PGL上发放，只要在下载页面输入密码“ポケモーニング”，就可以将这款漂亮的皮肤下载到自己的《口袋妖怪 黑·白》中了。

《口袋妖怪》官方发布《黑·白》最新对战规则

11月10日，《口袋妖怪》官方针对《黑·白》中的“Wi-Fi随机对战赛”项目发布了全新的对战规则。新版规则规定，只有通过以下方式习得技能的口袋妖怪才可参加对战比赛：

1.通过等级提升习得的技能；

2.通过技能机或秘传机习得的技能；

3.通过生蛋遗传习得的技能；

4.通过游戏内的特殊事件或教学点习得的技能；

5.由官方发放的特典口袋妖怪所拥有的特殊技能。

除以上外，所有经由修改而产生的口袋妖怪都禁止在对战中使用。另外，出于对平衡性的考虑，掌握有“自由落地”这一《口袋妖怪 黑·白》中新出现的技能的口袋妖怪也无法参加对战。本次规则的发布一来是对逐渐热门的Wi-Fi对战赛进行规范，二来是对目前游戏中日益猖獗的修改行为进行制止。同时，此规则也适用于日后举行的官方对战大会中。

经典主题乐园

自从在144辑调查表上提出了本栏目的相关问题后，陆续得到了来自读者们的反馈，比较出乎个人意料的是有将近80%的玩家表示会用模拟器回顾老游戏，机种则集中在FC和GBA上，这里对所有参与调查的读者表示感谢。关于本栏目的意见和建议也已经整理总结完成，改版正在酝酿中。

栏目主持：苍穹

好游戏永远不过时

文 欠揍纸鸢

本辑主题 熊猫

熊猫的确切叫法应该是“大熊猫”，“大”字是为了区分另一种名为“小熊猫”的动物，但由于前者的名气实在太大，所以单独提到“熊猫”二字的话，多半指的是拥有憨态可掬体形和黑白相间外貌的大熊猫。大熊猫是中国特有的珍稀动物，主要分布于陕西、甘肃及四川等地，并且为国家一级保护动物，因而在各地的动物园里，熊猫馆永远都是游人们驻足围观的热门场所——下面，就让我们一起来“围观”游戏里的熊猫吧！

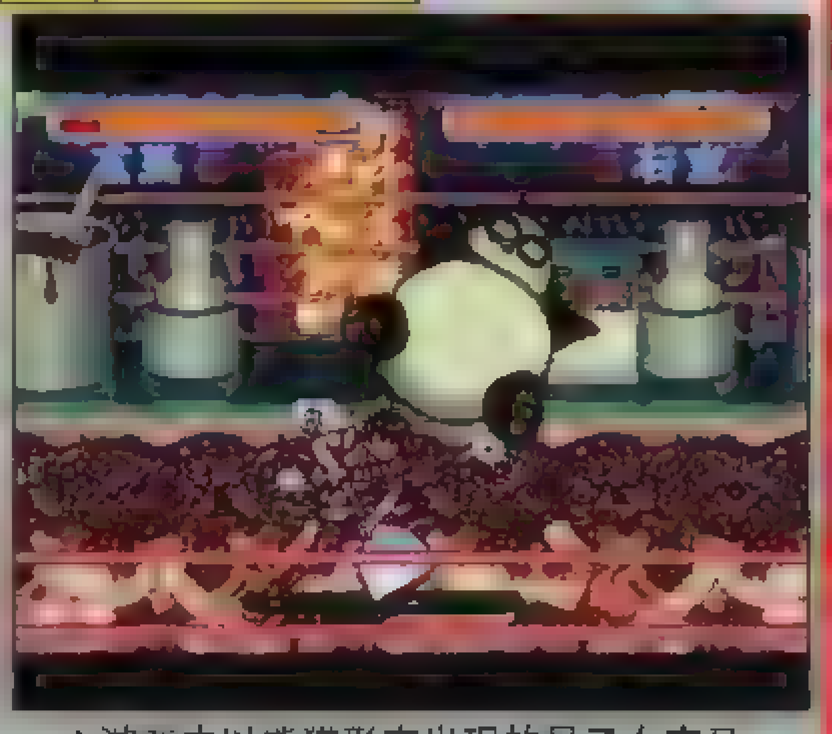
◀Just you know why，前一段时间很火的熊猫奶酪广告相信不少同学都看过。

乱马1/2 爆裂乱斗篇

原机种	SFC
模拟器	Snemu Ds　snes9xTYL
适用机种	NDS　PSP

游戏类型：FTG
游戏年份：1992

SFC平台的本作是根据著名漫画《乱马1/2》改编而来的格斗游戏。看过原作漫画的玩家都知道，这部作品中的主要角色几乎都具有“变身”的能力。身为主角的早已女乱马遇到冷水就会从男孩变成女孩，而他的父亲早乙女玄马，则是遇到冷水就会变成熊猫。之所以会拥有如此怪异的变身能力，都是因为他们在中国青海的咒泉乡（虚构地点）修行格斗技巧时，不慎跌入了“诅咒泉”中——这个设定还证明了一点：只要和熊猫扯上关系，那么也一定要和中国扯上些关系。作为FTG，本作的手感值得称道，可供选择的角色也非常多，特别是具有变身能力的角色们还能以变身后的形态出战，对于原作的FANS来说，玩起来必然是乐趣满点。



▲游戏中以熊猫形态出现的早乙女玄马。



心跳回忆 传说之树下

游戏类型 AVG
游戏年份 1996

原机种	SFC
模拟器	SnemulDs/snes9xTYL
适用机种	NDS PSP

在恋爱型游戏还没有如今这般泛滥的时代，《心跳回忆》的出现令玩家们眼前一亮，甚至一度成为了“恋爱AVG”的代名词。下面要介绍的，正是SFC版的《心跳回忆 传说之树下》。作为一款规规矩矩的恋爱游戏，玩家扮演的主角将和一群美丽的女孩交往，并从中选择最喜欢的那个进行告白——清新脱俗的校园恋爱，在当初绝对是相当吸引人的设定。说到本作和“熊猫”的关系，其实非常雷。游戏过程中，主角会和心仪的女孩一同修学旅行，而选择的地点正是中国。为了体现他们确实来到了中国这一事实，制作者硬生生地在浪漫的长城之旅中加入了主角遭遇“不良熊猫”的剧情，更惨的是主角为了保护女孩，还被这只熊猫打成了濒死状态……



▲不良熊猫最终被及时赶到的“鹤龟仙人”利用“中国四千年光线”搞定……

趴趴熊猫方块

原机种	WS
模拟器	e[mulator]
适用机种	PSP

游戏类型 PUZ
游戏年份 1999

趴趴熊猫日文原名为“たれぱんだ”，意为“趴着的熊猫”，是由日本SAN-X公司出产的一种立体玩具。趴趴熊猫都是非常懒惰的家伙，尽管四肢健全，但是它们从来不愿意行走，所以你永远只能看见它们懒惰地趴在一起，一个一个像叠罗汉般趴在那里。不过这些懒惰的家伙进一步体现出了熊猫这种动物的“憨态可掬”，所以逐渐变成了受欢迎的卡通形象，以其为主角的游戏也出现在了WS上。然而游戏本身和趴趴熊猫的关系并不大，只是一款借用了趴趴熊猫名气的益智作品。玩家需要通过移动和转换，将印有线条的方块连接起来，同时还可以体会到WS这台异质掌机“横竖皆可玩”的独特魅力。值得一提的是，Bandai还专门为本作推出过限定版WS主机，由此也可见趴趴熊猫的魅力之大。

◀从标题画面到游戏过程中，到处都充斥着趴趴熊猫的身影。

梦幻熊猫像 七星宇宙海盗

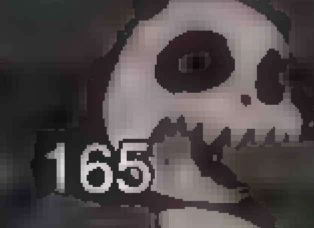
原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 2005

本作是一款名气不大，但是内容却异常丰富的综合类动作游戏。游戏借鉴了大量经典作品中的设定，使得这款以熊猫为主角的作品可玩性非常之高。游戏的玩法非常多样，其中包括类似《沙罗曼蛇》的飞行射击关卡，类似《恶魔城》的动作关卡（还带有解谜要素），类似《合金弹头》的“远程射击+近身打斗”关卡，还有类似《塞尔达传说 缩小帽》的地图关卡，只不过林克头上戴的是缩小帽，而我们的熊猫主角拿的是吸尘器，通过吸收石块，以此在地图关卡中找到新的通路……总而言之，游戏中处处都能看到玩家们所熟悉的经典游戏的影子，同时又保持了卡通味十足的画面风格和优秀的手感，值得喜爱动作游戏的玩家一试！

▲游戏一开始，我们的熊猫主角就进入了射击类型的关卡。







在写这段前言时，由虚幻引擎3所制作的游戏《无尽之刃》正式公布了游戏的发售时间——12月9日，到底是否如商家所宣传的那般优秀即将揭晓。另外，大热门游戏《愤怒的小鸟》很快将推出圣诞节版本，是以在之前发行的万圣节版本上免费更新升级内容的方式来提供，在更新的同时还将对之前的万圣节版本增加游戏中心功能，不容错过。

情报速递

联通iPhone合约新政策：机卡分离90天将销户

11月19日，中国联通发布声明，宣布将针对iPhone 4的合约计划推出机卡比对的新政策，如果发现iPhone 4没有和联通卡捆绑使用，预存款将被冻结，如果超过90天时限，中国联通则有权对用户号码进行销户处理。该项政策只针对2010年12月1日以后入网的新用户，之前办理的iPhone合约计划的老用户仍将执行原政策。相关人员表示，联通版所有iPhone 4的IMEI串码都与该iPhone 4出售时签约的联通手机号及其SIM卡对应，从iPhone合约计划入网的次月起，联通都会每月核实用户所购买的通信服务、USIM卡、用户号码以及iPhone终端的使用情况，如发现机卡分离使用的情况，则表示用户违约。一旦用户因机卡分离导致号码停机，在90天内可持有效身份证件、合约计划中绑定的USIM卡和iPhone终端到中国联通营业厅，在足额缴纳协议期所产生的欠费及《中国联通移动业务客户入网服务协议》约定的相关费用后，可申请办理恢复开机。

iPhone欧洲销量六倍于诺基亚N8

摩根士丹利的分析师Patrick Standaert在11月30日的一份投资报告中指出，在对五个欧洲国家150家手机店所做的调查中，iPhone售出的台数为诺基亚N8的六倍，销量可谓远超。据调查，除了Ovi Store的应用数量不及苹果的App Store外，诺基亚N8的用户对该产品的各方面都基本满意。尽管差距颇大，不过Patrick Standaert分析师认为N8的销售并不像外界所担忧的那样糟糕，虽然诺基亚今秋或仅能售出250万台N8，2011全年为900万台，但在其他产品的支撑下，这一成绩足以使该公司保住35%的总体手机市场份额。



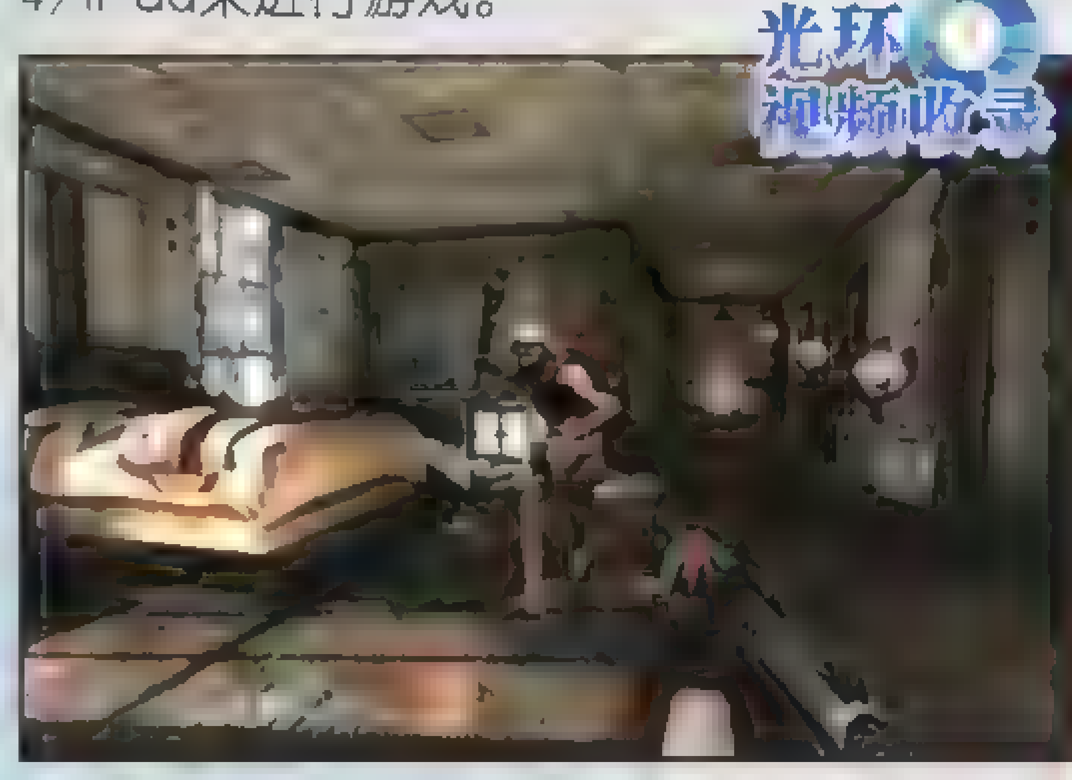
Nokia N8
Vs
Apple iPhone 4

Game 游戏 暴怒 高清版

RAGE HD

■id Software■FPS■744MB■1.99美元

由3D教父约翰卡·马克亲自制作的《暴怒 高清版》是目前为止iPhone平台上画面最优秀的作品，破败的建筑、到处以人类为食的变异生物、被攻击到时满屏四溅的鲜血，无不体现着这是一个充满了狂乱、厮杀与死亡的时代。游戏提供了虚拟滑杆、重力感应和三轴陀螺仪三种操作方式，其中的三轴陀螺仪操作最为出色，不会对视线造成干扰。游戏有射击、换子弹、武器更换和躲闪（可以躲避敌人的远程投掷和近身攻击）四个动作按键，根据操作模式的不同按键位置会有所不同。最为贴心的设置是，玩家还可以调整左右手习惯、重力速度以及X/Y轴瞄准的移动方式，从而调节出最适合自己的操作手感。另外，同时发售的还有支持iPhone初代的《暴怒》版本（0.99美元），其3D画面的表现力还不错，不过想要获得最佳画面视觉体验的话，还是建议使用iPhone 4/iPod touch 4/iPad来进行游戏。

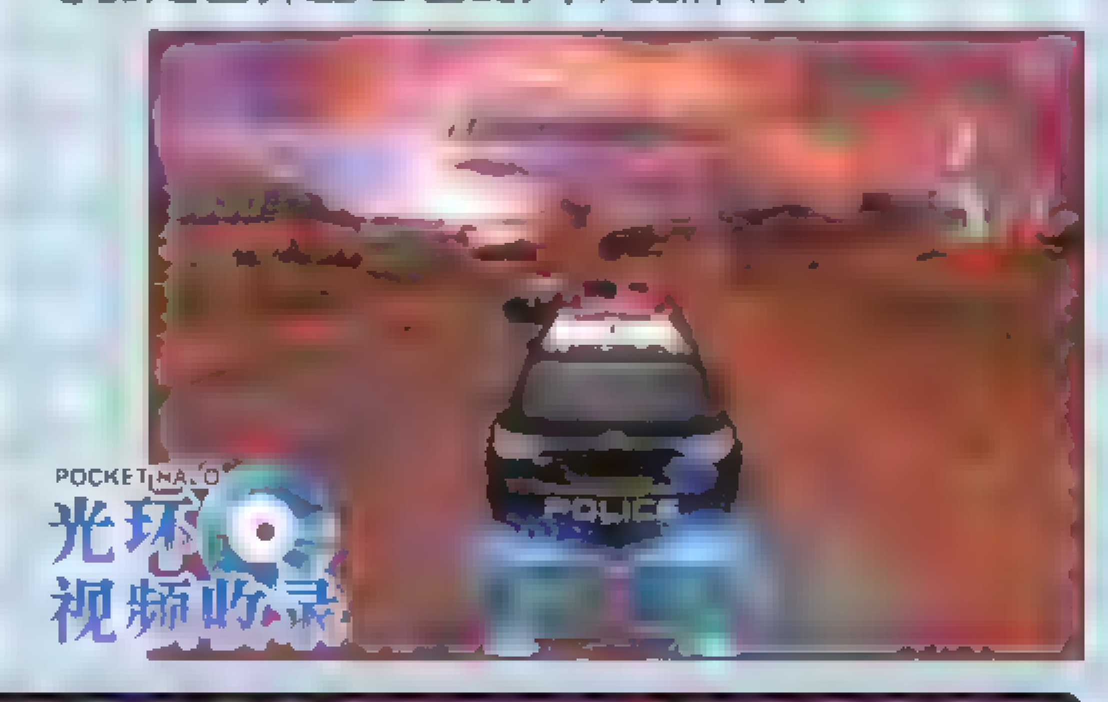


Game 游戏 极品飞车 热力追踪

Need for Speed Hot Pursuit

■EA Games■RAC■380MB■4.99美元

“《极品飞车》系列”的最新作，除了家用机版，本次的新作并没有登陆掌机平台，实在遗憾，不过iPhone版本的表现可圈可点，其整体素质不亚于掌机平台的系列任何一款作品。游戏中玩家成为一名警察，驾驶着各种不同性能的警车追击公路上的不法分子。游戏的操作采用的是触屏与重力感应相结合的方式，操作起来得心应手。不同于系列以往作品，本作中玩家可以通过各种手段来对付目标，包括请求警局支援、远程电磁脉冲干扰、投放铁钉等。游戏提供了职业生涯、自由模式和联网对战三个模式，任何模式下只要完成任务都会有经验和金钱奖励，提升了自己的等级后才能获得新车，而游戏中的警车数量则多达15种，可都是世界上著名的汽车品牌呢！

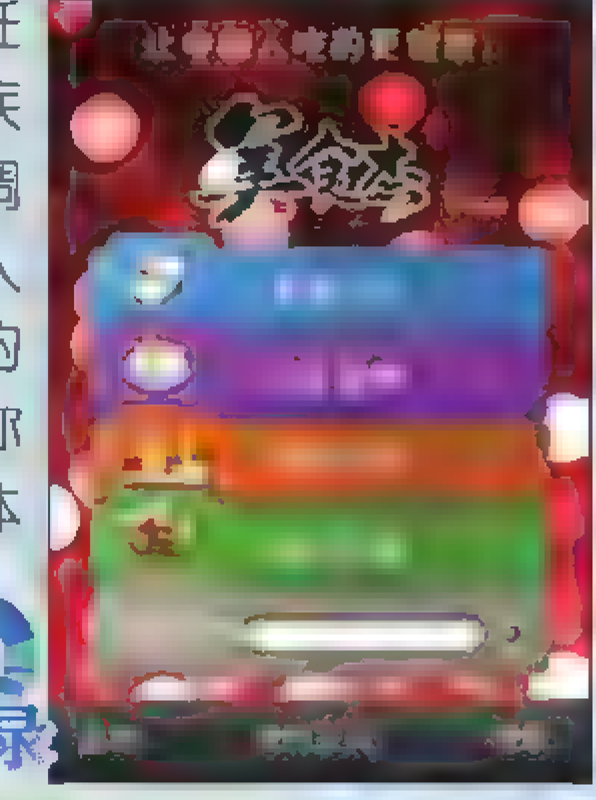


Software 软件 美食杰

美食杰

■Lu nairui■84MB■1.99美元

如果拥有20万篇的菜谱软件，你还会有找不到的菜谱吗？每篇菜谱都有详细的制作过程，图片及文字说明，你还会担心有学不会的菜谱吗？由中国最领先的美食菜谱网站最新开发的《美食杰》菜谱软件，采用本地客户端和网站数据源相结合的方式，完美解决你美食烹饪中遇到的一切问题。软件包含了中国各菜系、中国各地特色小吃、家常菜、私房菜，甚至还有日本料理、韩国料理、美英法等外国菜的烹饪方法。另外通过疾病调理、功能性调理、脏腑调理、人群膳食四个大类的130个小类，能让你快速找到调养身体所需的食疗药膳。



宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

关注动画的同学应该都明白，最近的新番中流行着一个关键词——妹妹。没错，10月新番动画中有不少都是直接以妹妹为主角或者是女主角有着妹属性，因此今年的10月是属于妹控们的节日。那么什么是妹属性呢？这个属性到底有什么值得称道的地方呢？

什么是妹属性？

[illegible]

温柔贤惠的妹妹！



▲温柔贤惠的某妹妹和温柔贤惠的某妈妈，不过要当心她们的黑化和果酱……

要说起能感觉到妹属性相关的动画，本人印象中最早的是一部叫《妹妹公主》的动画（这只是本人接触最早的，并非真正意义上最早），12个妹妹分别以不同的方式来称呼哥哥，当时就觉得要是自己也能有这么多妹妹守在身边一定是一件非常棒的事！不过后来想想现实中只有春节时才会发来贺电询问压岁钱相关消息的表妹、堂妹，自然也就很理性地将二次元和三次元分开了……要说妹妹，给人的第一印象应该就是清纯可怜，喜欢缠着哥哥问各种问题，以各种方式来讨得哥哥的欢心，并且把哥哥当成神来膜拜（貌似YY得过头了）。总之，妹妹或多或少应该都会对哥哥抱有一定程度的好感，并且擅长家务事，能很大程度帮哥哥减轻生活的负担。这类型的妹子比比皆是，《CLANNAD》里善解人意的藤林椋、《幸运星》里可爱的天然呆小早

川优、《轻音少女》里的万能妹妹平泽忧，这些都是典型的温柔贤惠型妹妹啊！什么？你说这些家伙崇拜的都是姐姐而不是哥哥？这……这种小事就不要深究啦！要崇拜哥哥的还不简单么，《迷糊餐厅》里某小鸟游的妹妹不就是典型案例么！其实这类型的妹妹非常多，大家开动脑筋自己想去吧（某编：阿鲁，你是不是很不熟悉这个题材啊？阿鲁：吵死了！忙你自己的攻略去！）。

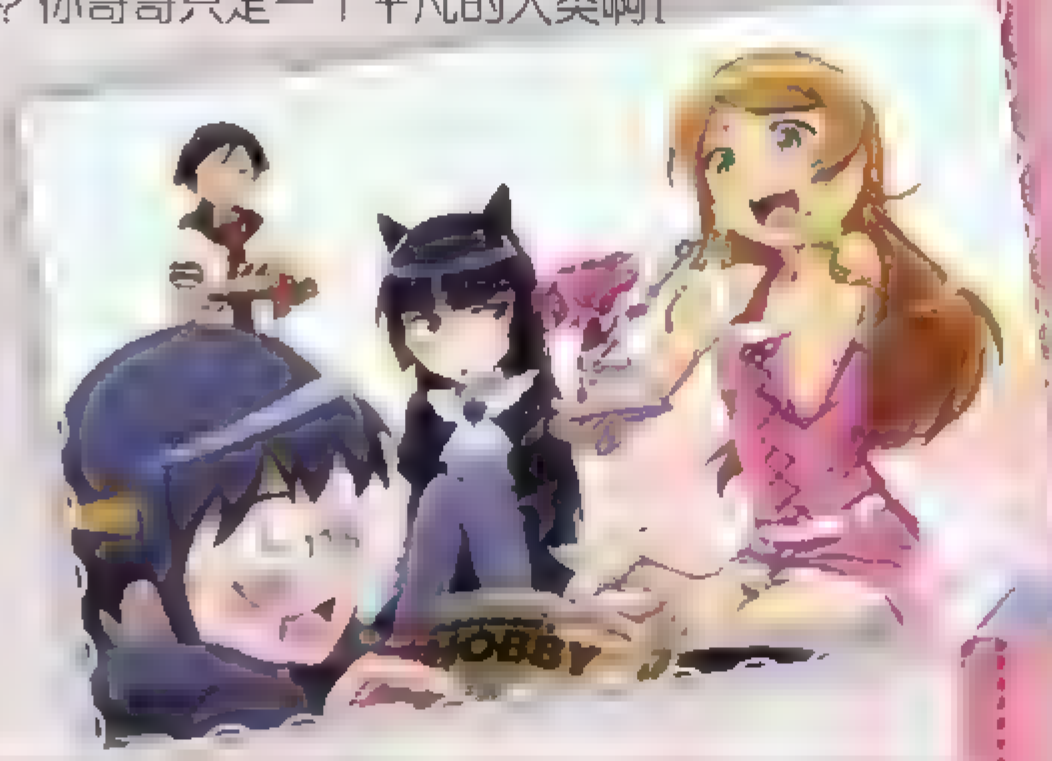
调皮捣蛋的妹妹！


◀妹妹果然要小时候才可爱啊！

调皮是女生的天性，特别是和自己生活在一起的妹妹，偶尔调皮一下也能给平淡的生活带来一丝激情，同时也能促进兄妹之间的感情。这种类型的妹妹在ACG领域也非常常见，这里依旧要说到《CLANNAD》（这作品里的各种萌属性实在是太齐全了），一头黄毛的不良少年春原阳平的妹妹春原芽衣就非常典型，对身为后宫之主的冈崎朋也百依百顺，但是对自己的哥哥却没那么好的脾气；《秋之回忆4 从今以后》中男主角的妹妹鹭泽缘更是有着各种调戏哥哥的方法；《初音岛》中和男主角朝仓纯一朝夕相处的妹妹朝仓音梦更是对兄长有着不一般的感情（事实上二人也并非亲生兄妹），见到纯一跟其他女生一起时甚至会动用暴力镇压。非常嫉妒纯一跟樱的关系，甚至将樱在美国写给纯一的信全部丢掉。但不管这些妹妹们如何捣蛋，她们心中最喜欢的还是哥哥，之所以会偶尔闹闹别扭，都是为了引起哥哥的注意，要是身为哥哥的你竟然连妹妹的这点小心思都看不出来，你就是一个不合格的妹控！

不可能那么可爱的妹妹！

之所以特别分出这个类别，原因在于她们的性格实在太难以把握，导致刚开始接触时会被她们强大的气场所震撼。《寒蝉鸣泣之时》中，园崎魅音和园崎诗音两姐妹由于家庭的特殊原因，从小就被分开，因此妹妹诗音的性格变得非常扭曲，平时看起来一副人畜无害的模样，可一到了关键时刻，管你是姐姐还是哥哥，弄死你没商量！摊上这么一个扭曲的妹妹，估计也只能用悲剧来形容了。原PC平台18X游戏《缘之空》最近也被动画化了，由于双亲因为意外事故而丧生，男主角春日野悠带着妹妹春日野穹来到了乡下祖父的家，这里是两人儿时充满回忆的地方，而如今悠却要一边和不习惯的家务苦战，一边还要照顾平时足不出户，什么事情都不会的妹妹穹。而作为孪生妹妹的穹，不但将麻烦的事情完全推给了哥哥，各种任性的性格也让本已操劳过度的哥哥显得更加疲惫。但体弱多病的穹妹虽然看似对兄长有着各种无理要求，实际上却是自己提高自身关注度的表现形式，在穹妹的内心深处对哥哥其实有着超越了兄妹的爱。就性格来说绝对谈不上可爱的穹，实际上却引发了不少妹控的保护欲，而这部作品也因此掀起了一阵不小的妹控潮。最后要说的就是10月新番动画《我的妹妹哪有这么可爱》，相信稍微关注动画的同学已经一集不落地全部追看过了。高坂桐乃在学校是成绩、体育万能，受人注目的明星，但私底下却是个对二次元无比狂热的超级宅女，对身为哥哥的高坂京介态度非常恶劣，最恶劣时甚至到了用看见垃圾一样的视线直视京介。不过在京介将无意中捡到了某18X游戏还给桐乃时，这个平时连招呼都不会和他打的妹妹竟然来到了自己的房间，并将沉迷二次元的秘密告诉了他。虽然两人之间的关系有了一定好转，但各种恶言相向的情况依旧时常发生，给人的感觉就是男主角像后妈养的一样，在家里毫无地位可言。随着剧情的发展，兄妹两人之间的关系也有了明显的进步，但妹妹那别扭的性格让作为看官的本人始终非常纠结，我说你喜欢哥哥就明说嘛，非要傲娇、毒舌还逼着哥哥玩妹控游戏，你觉得迟钝的京介能了解你的用意？你哥哥只是一个平凡的人类啊！



▶一切都是假象，不是你们想象，我的妹妹本来就是这样！

妹妹这个东西到底是好是坏完全是因人而异，有的人觉得有个妹妹和自己抢东西很不爽，也有的人觉得有个妹妹和自己分享东西很快乐，有的人受不了妹妹的娇气，也有的人觉得安慰、照顾娇气的妹妹很有成就感。不知道正在阅读本篇文章的你是怎么想的呢？

吐槽记事簿

栏目主持：阿鲁



阿鲁

又有好久没有和大家闲聊了，这次大家来说说自己的业余爱好是什么吧。

马修

打游戏……

苍穹

工作就是爱好。

阿鲁

你们怎么不把谈恋爱也算成业余爱好啊……

马修

真的……本人工作时间打游戏的时候超少，基本在和文字作斗争。对了，还有群聊Q……

胧月

业余爱好就是吐槽。

伊娃

我的业余爱好就是吃，其次是买吃的。

阿鲁

别说吃的了，说到吃的我就伤心。

伊娃

为什么？

阿鲁

你还好意思问？在你的鼓动下，一群人把我带回来的特产都给瓜分干净了！我还准备给自己留点口粮的……

伊娃

不是网上没买到泡椒凤爪么，要是买到了一人给你一个，辣死你！

阿鲁

我决定了，一定要把你剥削我泡椒凤爪的恶性给揭露出来！

伊娃

我也就嘴上说说，其实也就吃了两包爪子而已……

马修

你带回来的特产说的是放办公室里，但我见都没见到有吃的。

阿鲁

你的那份被伊娃吃掉了……

胧月

别老说吃的了，哥现在都不吃晚饭了。

阿鲁

你昨天明明才和我们去吃了螃蟹的。

胧月

螃蟹不是饭，男人吃肉不长胖，吃淀粉才长。

juxi

怎么又说吃的了？

胧月

就是，说回正题行不行。

马修

业余爱好啊……估计这一说出来都一个比一个宅。

胧月

有没有健康向上的业余爱好啊？

马修

跑步——一般我和女生才透漏这个爱好，虽然搬家后一直没跑过。

咕噜

减肥也可以当业余爱好。

胧月

咕噜的爱好是团购……你要当心啊，网购也是宅的一种！

澄香

其实我也挺爱吃的。

阿鲁

我爆料，澄香的爱好是吃零食，她可爱吃零食了，有次改稿的时候还请我吃来着。

伊娃

你自己不也是么？

澄香

其实我都想吃就吃，放假在家我一天吃五顿。

阿鲁

注意形象啊澄香，你在读者眼里可是媲美伊娃姐姐的。

伊娃

是在读者眼里，还是在你眼里啊？

胧月

澄香有背影照，吃已经损害不了形象了。

马修

对啊，能吃而不胖是一种福分。

澄香

伊娃姐姐在我心中最美！

阿鲁

你现在讨好伊娃已经没用了，之前混贴吧忘了给伊娃加关注，都被念了半天，你现在和她抢人气，伊娃姐姐肯定暗中记恨你！

伊娃

你就知道胡说八道！

胧月

你替人黑伊娃，到时候就等着读者们的诅咒吧！

阿鲁

这……

苍穹

要说爱好的话，喝茶啊看书之类的。

阿鲁

对啊，苍穹的业余爱好绝对是品茶，看看那套华丽的茶具。

苍穹

那套茶具60块钱而已……你那里随便一件宅物都比我这值钱！

伊娃

澄香不是还做瑜伽么？

澄香

最近很少去。

胧月

我也做瑜伽，不过是精神上的。

马修

男的做瑜伽绝对和月姐姐一



样，都是精神上做。

胧月

我说的瑜伽是瑜伽行者的修行，不是健美。

阿鲁

你说的瑜伽是一个女生的名字吧?

澄香

其实要真说业余爱好的话，我觉得我的爱好比较像男的。

伊娃

哪一点像男的?

澄香

[illegible]

乌冬

台球……游戏的台球还会打一点。

澄香

但是我决定不去打台球了，因为被人说女生打台球很怪。

伊娃

打台球很帅的好不！我高中时每天放学都到游戏室去打台球。

乌冬

女生喜欢打台球的比较少见就是了。

澄香

不过据说本届亚运会的台球女选手都是美女。

阿鲁

教练，我也要学打台球……话说我也是只会玩游戏的台球，现实中的台球戳不动。

伊娃

因为球杆戳到肉里了。

澄香

不会吧，这么猛？那得多狠……

阿鲁

伊娃姐姐就知道跟我作对

乌冬

阿鲁你几时得罪伊娃姐姐了?

胧月

他几时停止得罪伊娃姐姐了!

阿鲁

这……

澄香

你们认为女生有什么样的业余爱好比较吸引人?

阿鲁

比较吸引人啊……会洗衣烧饭，会穿衣打扮。

澄香

我不爱洗衣服，做饭只是有兴趣的时候让自己开心。

阿鲁

伊娃姐姐最喜欢做饭了!

胧月

唱歌好或者会一种乐器。

伊娃

我既不会唱歌，也不会乐器。

阿鲁

伊娃姐姐你可以去学响板，包学包会！学会了，你的天然呆属性就正式转正了。

伊娃

阿鲁

白菜，敢停下手中的攻略么？不然我要爆料你一天之内在DNF里消费了一千块了哟!

乌冬

你已经爆了……

胧月

玩网游，一次就投资了一千块。

咕噜

好强大哦!

马修

怎么玩进去的……

乌冬

这就是爱好，白菜的爱好就是消费!

阿鲁

这就是爱，说也说不清楚!

伊娃

这就是爱，他糊里又糊涂!

白菜

赶攻略也被黑，没天理啊……

马修

LIKY的业余爱好应该是运动吧，他可是参加过社区球类比赛的。

LIKY

唉，现在快成废人了，不能动了。

阿鲁

可以玩玩不是那么激烈的运动嘛，比如门球?

LIKY

打太极可以。

阿鲁

打太极应该算保健操吧?

伊娃

太极是功夫，不是操!

阿鲁

功夫是熊猫，不是太极!

白菜

一点也不好笑!

阿鲁

对了，说说地震的时候你们的感受吧，本人由于经历过汶川地震，所以这种小震动已经形成免疫了。

咕噜

我就没想到它是地震。

苍穹

宝岛一震，我家那里就能感受到，所以基本习惯了。而且在公司经常被电钻锤子什么的毒害耳朵，地震也就反应不过来了。

伊娃

办公室主任立即发话，下楼去!

胧月

第一反应是楼上什么东西倒了，接下来想想应该不可能动静那么大。然后就是想这辈子坏事干得太少，要真这么挂掉就不值了。顺便把银行里的两千块钱都取出来挥霍掉。

阿鲁

月姐姐，你最近德纲的段子看多了吧……

马修

我以为附近工地有楼塌了……

乌冬

没反应，等反应过来都已经完了……

马修

据说那天全楼的人都跑出去了，就我们公司异常镇静。

阿鲁

其实跑出去才危险，楼真要塌了，那些跑出去的人一个也活不了。

马修

就是，一大帮人挤电梯楼梯，那天没出事已经是万幸了。

澄香

小震不用逃，大震逃不了！看《唐山大地震》记住这句话了。

酷洛洛

你们真能聊，都聊了一个下午了……

马修

事实证明，大家的共通业余爱好是：聊天+吐槽。

掌门人

随着《MHP3》的发售，编辑部的猎人党们的狩猎之旅又开始了，相信各位玩家们也是一样吧。狩猎归狩猎，不过大家也注意不要变成黑眼圈的“熊猫猎人”哦，好游戏要慢慢品味，所以呢，“玩逸结合”吧。另外马修这里说一句，填回函表、来信，都请用中文，适当夹杂外语无妨，但不要用整段的英文日文，各位读者朋友谢谢配合啦。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

欺负

希望新同志对老同志好点，尤指某OTAKU。另外拜托吐槽力度再狠点啊，我看了很有喜感的！

トビ

伊娃：阿鲁，说你呢，你个老编辑就知道欺负我。（T_T）

阿鲁：天地良心啊！吃我鸡爪还威胁我，不带这样欺负新人的……

胧月：你是说某个经常装可怜说被老编辑欺负的那个人吧，理解万岁。

白菜：新同志……与OTAKU？阿鲁来了差不多一年半了哦。

葱姐和葱娘

看完阿鲁的视频，我怀疑《消失》开了“老金”，因为我老是连不下去；还有，每次看到初音都能想到洋葱姐，难道是俩姐妹吗？

leon

阿鲁：谁有PS3的老金，赐予我一个吧！

胧月：葱姐玩初音翻唱的，你的联想很有根据。

白菜：初音与洋葱的共同特点是双马尾，这是人类史上最伟大的发明之一。

我同学每个星期只能玩3个小时PSP，我能玩到恶心为止，因此我天天气他。

沈阳 李雨宁



同样都是读书的孩子，差别咋就这么大呢？

白菜：我很想知道你的成绩到底是好还是不好……

你就为了气你同学，天天玩游戏玩到恶心？这算是得不偿失吧！

只言片语 《超级马里奥兄弟》25周年专题让我仿佛又回到了水管工大叔一起的日子，怀念ing…… 玉林 Anter



怪物猎人 携带版 3rd　5人

乌冬：狩猎季节再临！

[illegible]　0人

白菜：神作不解释，挖坑不解释，续作不解释。

超级机器人大战L　0人

酷洛洛：这下眼镜厂总算没带错眼镜，看清了马赛克，于是用各种动画特写去遮遮掩掩，也不赖。

大众牧场

玩《牧场》开了个新档，建了一个514牧场（514为寝室门牌），然后寝室里几个人一起经营，这种众乐乐的确挺快乐的。

合肥　胡成

苍穹：除了联机以外，游戏轮流玩也算是传统的“众乐乐”了。记得当年曾在《实况》里做了个球队打联赛，球员全是要好的同学。

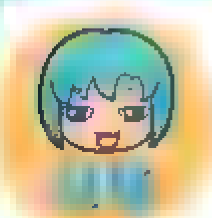
马修：我是在《灵魂能力》里创造一群同事模样的原创角色，然后挨个砍……

乌冬：马修那《灵魂能力》水平貌似在训练模式里砍一砍更现实点。

巧舟：为了防止悲剧发生，请随时备份记录……

掌门话题　填坑

（本话题由辽宁盘锦市邱逸读者提供）



一说填坑这话题就勾起了本人几年前的怒火。《真·三国无双DS》本来说是《真·三国无双A》的完全加强版，期待了那么久，结果做成了这个样子……坑人啊！现在都觉得当时Koei公司内部出现了内斗。顺便说一句，最近的三国版《SD高达》，本人最先联想到的就是那胎死腹中的“真·真·三国无双DS”。



我想起来了，《黄金太阳2》最后爆[illegible]挖了一个大坑，爬上山顶的阿力克斯[illegible]成为一个悬念，为众多玩家津津乐道，后来还有好事者放出一张所谓的《黄金太阳3》的游戏画面，副标题赫然写着“阿力克斯的野望”。没玩过这次的NDS版《黑暗黎明》，不知道对他有没有交代。（苍穹：Alex就是NDS的面具男。）



说到挖坑不填，就要提到那万恶的“《逆转裁判》系列”。白菜是“《逆转裁判》系列”的铁杆爱好者。GBA上前三作玩完之后，满心期待的第四作到来，却惊奇地发现时间穿越到了N年后，成步堂变成了沧桑的大叔，还失去了律师资格。之前的重要角色绫里千寻、绫里真宵、御剑怜侍和狩魔冥等人都不翼而飞……带着疑惑打穿了该作，绝望地发现直到最后也没有交代……好吧，我等第五作好了。



依然是《莎木》，不只是希望能够出《莎木3》，还希望有机会重新打一次《莎木2》，因为在《莎木2》换第三张碟时存档过[illegible]



[illegible]并不觉得这个是坑，但我正好是他们所不齿的“又浮躁又肤浅”的玩家。



说到厂商“挖坑不填”的现象，这里个人要提一个比较早的游戏。FC上的《吞食天地2》毋庸置疑是一款经典RPG，在最后一座城池中，某位NPC的台词出现了“3代也会出吧”的字样。而后来根据玩家对ROM的解析，发现游戏中还有不少没有利用到的场景。可以说Capcom还是暗暗为续作埋下了伏笔的，可惜玩家们却再也没能看到《吞食天地3》（山寨的不算）。



关于这个话题，我第一时间想到的就是《G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起》，在一次逃脱关卡结束时主角莫名其妙地大喊了一声“Cobra！”后就没了下文，难道通关了么？在重复攻关了十多次后仍然是一样的场面……这跟电影中的剧情可不一样呐，有必要再出个续作么，还是游戏根本没完工？



PSP版《生化危机》自2009年E3公布以来就再没任何消息，眼看2011都要来了，希望不要像PSP版《鬼泣》那样又是张空头支票。



说到填坑的话，本人最希望的自然就是《逆转》的续作。3代和4代之间一下子就跨越了7年，虽然期间成步堂因为某起事件被吊销了律师徽章，但这期间为复仇寻找证据的过程就足以大书特书，再加上真宵那条线，光是回忆这空白的7年就足以为续作提供不少素材。虽说律师徽章被吊销后让辩护成了一个不小的问题，不过只要想办法这种问题还是可以解决的嘛！巧舟你就不要再考虑其他游戏的制作了，好好填你的《逆转裁判》吧！



莫非深度宅都喜欢玩《逆转》？我想应该只是巧合。

《深爱》发型

最近好不容易出去散散步，居然发现街上有不少女生都留着《深爱》中宁宁的发型，看来《深爱》不仅使众多宅男沉迷，对女生的影响也不小嘛。

锦州 杜浩闻





阿鲁：其实《深爱》里三位女主角的发型都很大众化，Juxi、伊娃和澄香就分别留着凛子、爱花和宁宁的发型，她们可都没玩过《深爱》哟！

胧月：任何艺术作品都是源于生活，高于生活，游戏也是如此，因此正确的说法应该是街上游荡的女生影响了制作人，制作人的想法影响了宁宁的发型。

白菜：胧月这分析真给力……

说教

我与朋友一起做了兼职，工作内容是发放传单，前几天我朋友发传单时遇到了一位年过50的人，那人向我朋友询问了相关活动（那天发放的是家具的传单）。开始还好，越问扯得越远，我朋友因为不懂家具，被说教了好长一段，最让我朋友抓狂的是，那人问我朋友是哪里人，我们回答后他竟然说了一句：“哦，柳州的啊，怎么会来桂林呢？你背井离乡，无家可归啊！”我们是来上大学的啊！

桂林 艾斯

苍穹：被抓住说教……为什么我会想起《喜剧之王》里的周星驰：“大哥，我只是一个送外卖的啊。”

马修：那位大爷估计也是家里没人说话，不过你和你朋友可以边聊边顺手塞给老人家传单嘛，如此两个结果：1.你的传单消化了大半；2.大爷受不了被狂塞传单，提前结束说教。

两毛钱就算了

有天买《掌机王SP》，拿出一张10元给老板，谁知他居然说两毛钱就算了吧，我就奇怪了，这句话不是应该由我来说的吗？

舟山 DS达人

阿鲁：现在书摊都像菜市场一样可以讲价了吗？你下次问他9块卖不卖好了，看他还有什么话说。

白菜：虽然两毛钱买不到什么，不过也不能便宜了他，经常去他那买书的话就把账记下，让他凑整数后再找。

关于白菜的猜测

知道了“饺子照片”右边那三只手中间那只是白菜的之后，再根据之前白菜的声音本人推测：白菜一定是一个身高不足180cm但超过170cm偏瘦阳光灿烂型GG，喜欢穿的要不就是短袖牛仔裤要不就是短袖七分裤。

阿鲁：你只猜对了一个喜欢穿短袖，不过在深圳几乎没有人不喜欢穿短袖……

胧月：冬天了还这么穿，难怪感冒。

伊娃：完全不着边，不过你描述的倒是跟苍穹同学有七分相似。

白菜：错误的论据推导出的一定是错误的结论，哈哈。

只言片语 希望来个SCE全明星大乱斗，麻布仔、奎爷、船长、瑞奇、叮当、达斯特等人能有一次大乱斗。（杭州 小武）

146[illegible]

睡觉吧。工作太忙，睡觉能补充能量，哈！

石家庄 Linnter

玩魔方，活动头脑，背公式很快乐！

小飙飙

打羽毛球，运动一下，出一身汗，再洗个澡，整个人都神清气爽了。

东莞 绝世+坏蛋

踢球，踢球可以培养大家的团队合作意识。

沈阳 恶魔果实

转魔方，眼力、手速、智商、心态多重锻炼，而且三阶、四阶……方形、菱形……充满挑战。

常州 炒饭

看电影。本人属于宅系，宅的是美剧、大片。

北京 刷刷

下棋。能锻炼脑力，就像是玩SLG一样。

沈阳 毛豆

高三党，生活就是学习，生活之余还是学习。

张家港 卫佳昊

更喜欢宅在家里看轻小说，因为更喜欢日本文化。

[illegible]

踢足球，它使我燃烧起来，就像玩ACT。

盘锦 暴走兔

[illegible]

照常扯淡吧。

铜仁 阿道夫

写调查表的时间是2011年11月11日，上午11时11分，你懂的。

兰州 林剑

平时编辑部的趣事，以及打游戏的感想、趣事。

茂名 梁锡亚

小编的圣诞节。

乌鲁木齐 任天dog

八卦一下游戏界名人的创作灵感。

上海 小仙

3DS与PSP2的对抗预言，3DS与PSP2的历程预言，3DS与PSP2的破解预言。

南宁 Deep

讨论下阿鲁到底有多宅，就是这样，喵……

舟山 帕丝维尔

增加一个关于评论动漫的，或介绍动漫的掌门话题。

广州 Demar

众小编对于3DS发售日期和售价的看法。

上海 彻木

谈谈学生时代写检讨最囧的理由。

广州 xy

熊猫和眼镜

没想到小编的工作量原来这么大，要通宵加班，小编们要注意身体啊！男的不要变成功夫熊猫，女的不要变成眼镜娘（其实我很想知道伊娃变成眼镜娘是什么样子的）。

茂名 梁锡亚

阿鲁：伊娃姐姐，你视力好吗？

伊娃：不是很好也不是很坏，你问这个干什么？

阿鲁：那你戴不戴眼睛啊？

伊娃：戴啊，都戴好多年了。

阿鲁：那我为什么没见你戴过？

伊娃：我为什么要戴给你看？

众编：……

有几个问题想提：1.电子邮件可以上“掌门人”吗？我们这里没办法平邮，很麻烦。2.我是一个《雷顿》迷，很想在《SP》上看到“《雷顿教授》系列”的特别企划。作为一名游戏迷我是忠诚地支持着《SP》的。

FOUR

胧月：1，都有机会。2.虽然目前不能保证哪一辑，但会有的。



最近突然发现周围的NDS多了不少，后来以问才知道原来大家都在玩《深爱+》，不仅男生在玩，女生也有不少在玩。何时Konami能与Type-Moon联手让我在《深爱》中攻略Saber时我再专心玩《深爱》吧！不过这有点不可能，我是不是有点太贪了？

北京 [illegible]

阿鲁：你确实很贪心，我就很知足，只要有Rider就够了。

白菜：你都有Saber的手办了还整天想着Rider，鄙视你！

阿鲁：你这个型月厨连一个相关手办都不买，鄙视你！

乌冬：《UCG》的洛克表示同为型月饭，他感觉压力很大……





马修：战神和皮神的有机结合……就叫皮战神吧。



马修：南瓜版的哎，难道应的是万圣节的景。



马修：嗯，初代酷栗宝又凶又可爱的感觉完全体现出来了。



马修：说起来，葱就这么变成了宅们中的热门。



马修：一开始以为是个小花狗，又以为是酷栗宝、艾鲁猫，最后才发现原来是个蘑菇。



146光盘目录的背景音乐是王菲的歌吗？真的是王菲的？歌名是什么？谢谢……

杀杀

伊娃：确实是王菲的歌，歌名叫《Separate Ways》。

回函表行间距离太短了，让我这样的大字情何以堪？

天津 木牙君

马修：不过看你的字写得也都没"出线"啊

最近玩了《如龙》以及《喧哗番长4》，感觉日本高中的情况很糟啊，怎么高中都带有黑社会性质。

保定 Boupick

胧月：右京龙也不能算黑社会，只是被卷入黑帮斗争的平民混混（游戏初期）。而番长、暴走族也只能算混混，不过他们在游戏里表现得比较风光。坏人哪里都不缺，但总是好人占大多数，情况糟糕与否要视大环境

期待3DS版《死或生》，正常的男人都期待吧？（希望这句话别被和谐。）

常州 清凌破翼

马修：也未必哦，作为正常男人的本人，对看得到摸不着的并不期待（希望这句话也别被和谐。）

有没有一部游戏变身次数比《星之卡比》多的？

常州 小C

马修：大致想了下，貌似《蜡笔小新 粘土大作战》的变身也超多，应该超过了《星之卡比》，不过多数变身都只出现过一次……

最近的回函表萌多了，可多了那么多难以下手回答的问题，苦想了一段时间还是没写上一个字，写回函也是有难度的啊。

广州 小蛸

马修：于是你还是写下了这些。其实……也没什么难度嘛

爱花的男朋友是我才对！是我！哪里是什么本多啊！抗议！强烈抗议！

宜宾 程星伍

阿鲁：[illegible]

《356》可能移植到PSP上么？

株洲 关家大刀

马修：移植到掌机上应该是没问题，但到底是移植到PSP，还是3DS亦或是以后的PSP2，这些还都难说。当然，以Koei的作风，来个跨平台也没什么好奇怪的

请问去哪才能知道《掌机王SP》、《口袋玩家》等的上市信息？

衡阳 王宇

马修：去www.ucg.cn就可以，全部[illegible]的上市信息都有哦

本人寄了几次信，虽然有上"交流空间"和"掌门人"，可一直都没中奖，看别人第一次寄就中奖，羡慕啊！不公啊！再不让我中奖我就罢寄了！

汕头 林泽鑫

马修：执颖，负责抽奖在兰州，"掌门人"和"交流空间"也不是一个编辑负责。话说如果罢寄了，可真就没中奖机会啦

《机战L》热血依旧，果然机器人才是男人的浪漫。（哈尔滨 Matthew）



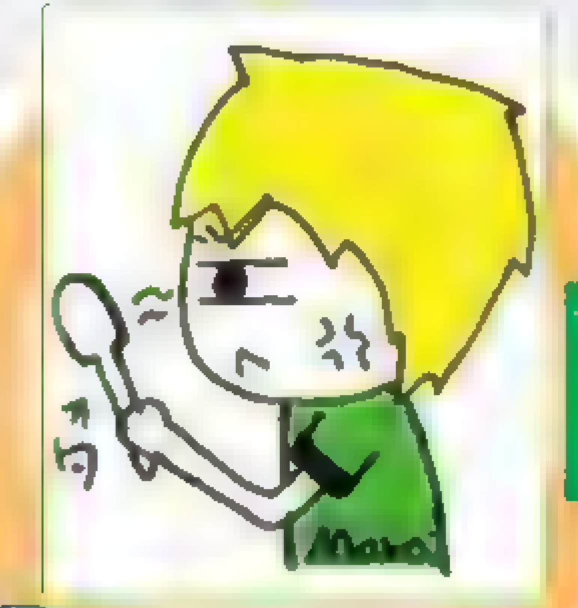
马修：我承认，这是我看过的最重口的“阿鲁摘头盔猜测图”。



马修：太阳笑眯眯地出来了——很充满回忆的寓言段子呢。



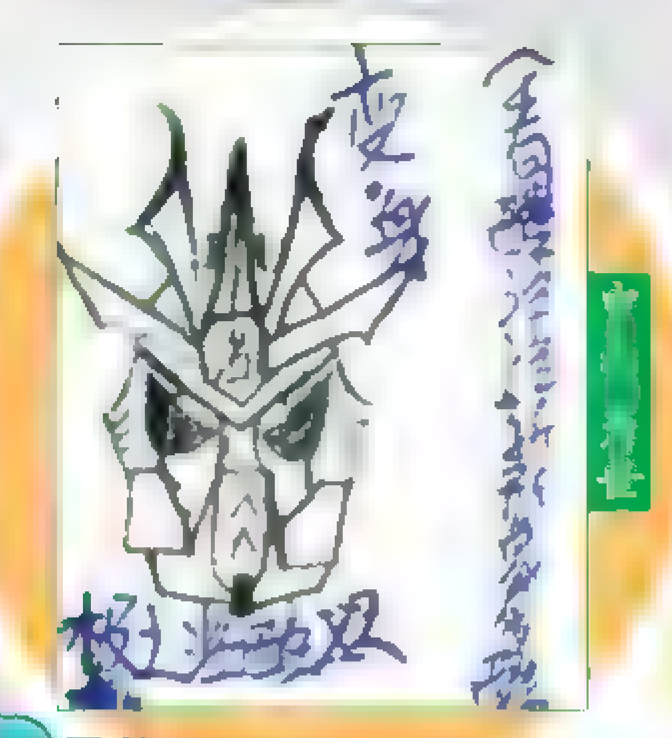
马修：我看到了一幅写着PSP版的海盗骷髅图……



马修：初看以为Moro同学在练沙锤，原来是在锻炼用超能力折勺子，表演的事情加油吧。



马修：这个是……牛顿？话说Unicorn同学还画张大幅的雷电也很给力，下辑再带给大家吧。



马修：茶壶头？于是酷洛洛变成了酷洛洛高达。

iDSi里的班主任照片

iDSi被没收了，本来不是什么大事，不过从办公室回来时发现班主任在看里面的照片，我一想，完了，里面有N张被扭曲恶搞的班主任照片，加上全班同学的努力，一共有200多张。果然，下课后班主任把我叫到了办公室……

湖州 Fish

胧月：此举大大延缓了NDS在中国被作为教育硬件推广的伟大历史进程。

马修：大家很会找乐子哦。其实也没啥，换成我的话，还真不知道该有什么生气的理由。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～112、130～133、146、147、148辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～19、29、31、36、37辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价·25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》、《PSP专辑VOL.11》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《卡牌·桌游》第7辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供信息
罗修紫星	135	玩家点评	大家的水族馆	真实姓名
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
杨翊	141	玩家点评	魔法门 英雄交锋	稿费逾期退回，请重新确认地址邮编



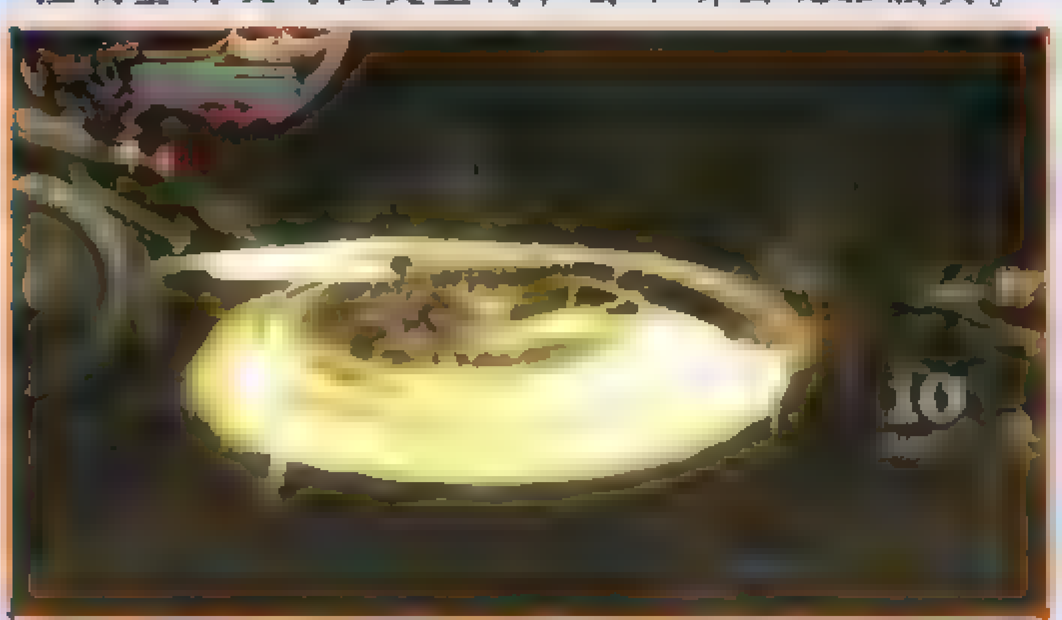
[illegible]

栏目主持：LIKY

在《战神 斯巴达幽灵》普通难度里，即使找到所有宝箱，但最后总是差一个能力升到极限，请问一周目可有能把所有能力都升到极限的方法?

[illegible]

普通难度下只能靠杀敌来刷足够的红魂，整场游戏里有两个敌方会无限冒出杂兵：其一是“雅典娜神殿”关卡的齿轮机关前，会不断涌现地狱犬；其二是“死亡陷阱”关卡中控制金属块的机关室内，会不断出现骷髅兵。



PSP-3000的6.20破解后就可以关机了吗?记忆棒如果有两根的话，是不是要关机后才能换?

[illegible]

PSP-3000的6.20目前貌似还没破解吧，那就没法回答了；至于更换记忆棒，其实只要不在PSP读取的时候更换就没问题，不一定非要关机，判断PSP是否在读取记忆棒可以观察左边红色的灯有没有闪烁。

我在玩《MHP3》试玩版的时候发现一个怪事，用大锤打小鹿可使它晕过去，这时可以剥取，剥取完后小鹿还会复活，接着就逃走消失了，这是怎么回事?

贵州 于永川

是的，使用打击属性攻击使小鹿晕了后可比较容易剥取到鹿角，因为只是剥取鹿角，所以并没有杀死小鹿，醒来后它就会逃走。正式版有专门的鹿角采集任务，以此来让玩家熟悉每种武器的打击属性攻击。

PSP游戏中不按键它自己会动是怎么回事?

芒果奶茶

应该是十字键或者滑杆接触不良引起的，滑杆可以在PSP的网络浏览器里，晃动

只言片语 3DS，求跌价。（[illegible]）

滑杆进行检测；而十字键在XMB就可以检测到了。大多是滑杆引起的问题，如确实问题，就要去游戏店进行检测维修了。

DSONE与DSTWO相比有什么区别？

某读者

DSTWO比DSONE多了处理芯片和RAM，硬件更为先进，具体来说，DSTWO可以使用GBA模拟器等自制软件，DSONE不行，当然两者价格相差也比较大。DSONE定位为中端，DSTWO为高端。

小编，请问有没有什么软件可以提升一下PSP记忆棒的读取速度？

浙江 大师兄

记忆棒读取速度由硬件芯片决定，没有软件可以提升的，不过记忆棒用久了会产生一些碎片文件，可能会对读取速度略有影响，此时不妨将记忆棒格式化一下，当然记得备份好文件。

问《天空机器人》全任务达成条件……日语盲倍感压力。

郑州 杨运帆

瀑布汗！要把这个东西写下来，估计整个栏目篇幅都不够的。只能大致说一下：一般的任务接受后，就前往地图上标示“！”的位置，然后看相关任务来完成其中重点标示字体的要求。斗技船上的任务一般都是要求在限制时间内，以一定的规则（例如无伤、不许跳跃等等）为前提来击倒对手。大奖赛任务一般只要拿到第一就行。完全考验日语功力的只有一个“ファラオクイズ大会”的猜谜任务，需要回答5个问题，这个任务的问题答案依次是：“ココナ”、“クサジルジュース”、“3只”、“摩天楼”以及“21本”。希望这个回答能够帮到你。

为什么Desmume模拟游戏十分慢？我装了显卡，CPU也超了频，但是没有起什么效果啊！

广西桂林 陈泰和

Desmume这款模拟器对机器的硬件配置要求较高，CPU、内存、显卡都要过硬。另外运行不同游戏时的具体效果也有差别，部分游戏进入3D场景后就有明显“卡”的感觉。建议配置一般的电脑还是尝试用NO$Zoomer配合NO$GBA使用。

我《皇牌空战X2》无法读档存档，但其他游戏却很正常，请问是游戏的问题还是记忆棒的问题？

乌鲁木齐 何宇坤

首先存档或读档时看清楚确认键是“〇”还是“×”，不要一味猛按，如果排除这个问题试着换一个记忆棒看看吧。

在《口袋妖怪 白》中，烈火蛾幼虫在哪里捉？电鳗王在哪里捉？

贵州 邹石俊

身上留一个空位，去18号路的民家可得到一个蛋，带在身上孵化后就是烈火蛾的幼虫火毛虫了；电鳗王无法野外捕获，只能在电气石洞穴捉到小电鱼，培养升级到39级时进化成电鳗鱼，再用雷之石将电鳗鱼进化为电鳗王。

这个问题可能很白痴，但是，PSP游戏要解压放在棒子里面吗？

黑龙江 陈超凡

保证游戏是ISO格式（后缀名是.iso）的文件放入棒子里面的ISO文件夹就可以了。

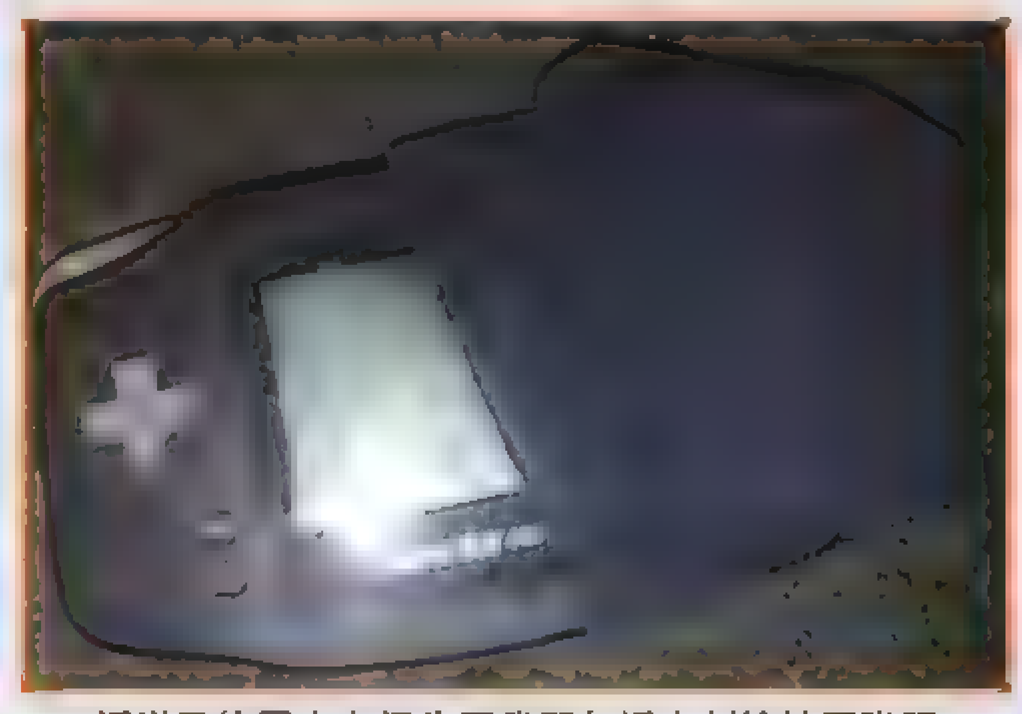
《口袋妖怪 黑·白》的汉化有人接手了吗？进度如何？

南宁 杜智伟

网上传闻是有汉化组接手了，目前还没有更多详情，请耐心等待吧。

如果掌机长时间不玩应该如何保养？我的是NDSI。

把机器放在干净、干燥的地方就可以了，当然最好加个套子（马修以前总把GBA放丝袜里面，你也可以试试。）其实长时间不玩，最要注意的主要是电池，要保证电池有一定电量，如果长期让电池处于空电状态会影响电池性能，所以隔一段时间也要检查一下电量看有没有空。



▲话说马修同志专门为了我那句话立刻给拍了张照。

小编寄语

朦月

★看完今年的红白名单很失望，仔细想想也不是不能理解，一些唱得不好但很有人气的歌手最适宜出席这种场合。哦，我说的"唱得不好"实际上只是极个别。

★等《MHP3》等得心焦，业余时间都投入到《真3 编年史》的奋战中。个人对雷道的喜爱明显更甚于但丁，除了头疼比但丁贵多两倍的祸魂价格外，其他刷刷刷得非常爽。目前打到东京议事堂，合出Mother Harlot。考虑到接下来一段时间会很忙，希望能在兔年来临前通关。

★上下班乘车时靠听歌打发时间，近来一直听被称为最伟大的"哈瑞—奎师那玛哈—曼陀"，其中某轻柔男声版的作曲很有北欧风，话说这种圣诞版的曼陀真的没关系吗？

白菜

□前去银行的ATM打钱时，被莫名其妙吃掉了500元——虽然机器提示要我拿走未被识别的钞票，可点钞夹子死死地咬住扭曲的人民币不肯放手，几分钟过去，贪婪的闸口终于关闭，而我的500大洋也就此牺牲。事后淡定地填完了表格，心里暗暗地感谢这台ATM——感谢它给我提供了本辑"小编寄语"的主打爆料。

□Animelo Summer Live预定明年2月再临！估计是为了填补今年因故取消的遗憾吧。有些人已经有早早用掉年假的打算了……

□大大还在想深圳的气温怎么那么恒定，今天起床立即感到一股寒意，终于有了入冬的实感了。

□伸手党要有伸手党的素质。

LIKY

◆一直对微博没什么兴趣，不过发觉这个字眼在身边出现的频率越来越多，收音机、电视、网络……似乎全民都在微博，连苍井空都来我们这凑热闹了。所以，为了不让自己成为凹凸曼，我也去新浪开了一个微博。其实你想去看小空空吧。上去随便一搜，原来身边好多同事都是老"博主"了，感叹自己的确是落伍了啊。对了，《卡牌·桌游》的新浪微博也刚刚开通，希望大家多多支持。

◆《MHP3》终于发售了，又要投入一段血雨腥风的砍杀时代，时间又开始不够用了

◆常常会感到莫名的焦虑，特别是有什么事情或者工作还未完成时，这种焦虑尤其明显，会让我感觉心绪不宁甚至胸闷，不知道自己是不是患上焦虑症。

米格

●《MHP》的号召力就是强大，不但给大批猎人玩家重拾PSP的理由，也给Sony了一个再次升级PSP固件版本的机会，然后一时间网络上热闹非凡，到处都吵吵着找破解补丁，最最有爱的玩家也一边忙着订购了UMD，一边准备好神电为以备之后降级刷机之需，我只祈祷能早日玩到《MHP3》！

●当大家集体看《生化危机》之际，我却看了隔壁厅里放的另外一部3D冷片《猫头鹰王国 守卫者传奇》，理由有三：1.早就忍不住看了网络上的《生化》枪版；2.枪版我都是拖着看完的，因为个人觉得实在不是部好片；3.《猫头鹰王国 守卫者传奇》调调和《驯龙者》、《功夫熊猫》类似，要不是撞上前面的《生化》和后面的《哈波》，肯定会有更多关注，这里也强烈向大家推荐一下！

阿鲁

■前段时间又是《PSP专辑》又是《掌机王SP》的，忙得连看动画的时间都没有，当时就在想等闲下来之后得狂补动画，可以等好不容易闲下了，却发现那些该追的动画在忙的时候依旧抽空看过了，没有追的动画还是不想去看，看来我的心态该调整一下了……

■《幸运星》限定版送的东西太不人性化了，12选4的T恤，我只有1/3的几率才能抽到小镜那款啊！最关键的是不管买几套，每次都只有1/3的几率能抽到，希望到时候我能有好运气！不知道有没有真饭敢将这12件T恤全部收齐呢。

酷洛洛

在电影院看了3D版《生化危机 战神再生》，感觉这片能够顺利通过国内审核已经是个奇迹，不过各种精彩镜头被和谐再和谐，能看的也就只有爱丽丝硬币散弹暴斧男的一幕，还是等DVD版出了再回去重看一次吧。另外看过《越狱》的同学，在本片看见扮演克里斯的温特沃斯从笼子冒出来的一幕，估计你会忍不住吐槽的。

·11月19日的《魔法禁书目录》网络广播，主持节目的井口裕香（茵蒂克丝）和佐藤利奈（御坂美琴）笑称丰崎爱生（初春饰利）是"长颈鹿"，我笑抽了。果然声优们在主持广播节目时要比动画正篇要好玩得多，推荐有一定日语能力的朋友们去听一下，不仅提高你的宅水平，还能增强听力语感，一举两得。

马修

◆某人下厨，听闻转基因、农药超标。畏而吸烟解闷，得知室内重金属超标，乃戒之。遂往超市购花生，价格翻倍，恨恨离去。去餐馆，遇地沟油交易，反胃退出。欲买奶油饼干充饥，得知乃致大病之人造奶油所制。忿忿赌气曰："余喝西北风度日矣！"西北风夹浓重汽车尾气至，深吸之，卒。

◆最近在看一部关于近代中国的电视剧，从发展洋务权倾朝野，到水师兵败、签名城下之盟黯然淡出，李鸿章的沉浮及围绕其沉浮背后的错综关系，实在是看得我唏嘘感慨。

◆《口袋妖怪 黑·白》龟速进行中，PGL进展顺利，距离开启新的岛屿也不到2000点了，期待下。

苍穹

◎好友结婚，无暇抽身赶回去祝贺，幸好他也是《掌机王SP》的忠实读者，在此借小编寄语的一点空间祝贺一下！

◎接连补完了和田龙的《傀儡之城》以及司马辽太郎的《关原》。善善恶恶、不虚伪作态是石田三成的魅力所在，但这种性格也直接导致了他兵败身亡。严于律己、宽以待人。

◎《维纳斯与布雷斯》的试玩版非常厚道，单是编年史模式就足以玩上十来个小时了。正如个人所愿复刻版增加了存档点，不过为什么不肯设置一个热启动的指令来方便S/L呢？

◎《盗梦空间》精彩台词：Do you want to take a leap of faith? Or become an old man filled with regret, waiting to die alone?

咕噜 （美编）

◆"疯狂"石头，赌石，一种带有神秘色彩的资本游戏。一刀穷，一刀富；疯子卖，疯子买，还有疯子在等待。这一"疯狂"的游戏正在悄悄上演。

◆有时候觉的自己买东西像是在挣钱，而不是在花钱。因为淘到便宜质量又好的东西，到商场去估计我得多花一倍的银子，有了这种心理，买再多东西都不觉的心疼。咱是女人，不亏待，呵呵。

◆去茂业血拼有点象去香港购物的感觉，花钱不心疼，过后回来就后悔，心疼啊，痛病啊！

紫血漪 （美编）

◎生日礼物：低调的生日，收到20年以来最为贵重的礼物。因为是现金，而且很多。

◎忙碌：最近真是感觉到时间不够用，忙到生日也忘记打电话给老妈了，忙到好几个朋友主动请吃饭都拒绝了，除了工作，一休息手忙脚乱……

◎分享最近听到的笑话：某人养一猪，烦，弃之，然猪知归路，数弃无功。一日，其驾车转了很多弯弃猪，深夜致电家人，问："猪归否？"答曰："已归！"其怒吼："让它接电话，老子迷路了！"

乌冬

◆酷洛洛最近习得了一项非常厉害的技能，凡是他推荐的吃饭地方，不是价钱贵就是东西难吃，要不就是又贵又难吃，无一例外。而且最要命的还是他非常热衷于此，托他的福，经常和他吃饭的胧月、阿鲁、白菜和我等人的雷耐性大幅提升，同时钱包剩余空间也不断增加。

◆本来还想说期待《MHP3》偷跑，这辑可以抢先写点什么出来，但想不到这次上游商家严格控制出货，等都拿到盘都已经是截稿前一天了……算了，其实想想也不坏，不用把攻略分隔开来，各位猎人可以期待下辑的超大篇幅攻略。

◆《黑·白》都还没怎么玩，一转眼《MHP3》就来了，得，看来明年光玩这两个游戏就够了。

伊娃

■亲眼所见黑商捞地沟油，加上自己又有洁癖，所以现在根本不敢去快餐店用餐，但是忙得没时间做饭时也不能饿死自己，看了看端上来的快餐，用筷子拨弄两下后终究没下得了口。还是回宿舍吃泡面吧，虽然泡面更不健康，终归眼不见心不烦，管不了啦！

■生命中有那么一些人，与我们擦肩了却来不及遇见；遇见了却来不及相识；相识了却来不及熟悉；熟悉了却还是要说再见

Juxi （美编）

◆老爸被分配到姐家带宝宝，几乎每天都跟老妈煲电话粥，以前两个人在家经常吵嘴，现在分开反倒不习惯了。

◆不对老婆耍酷，不让老婆吃醋，吵架先要让步，老婆揍我挺住。老婆要三从：1、从不洗衣；2、从不做饭；3、从不拖地。老公要四得：1.老婆化妆要等得；2.老婆花钱要舍得；3.老婆发脾气要忍得；4.老婆生气要哄得——以上据说是网上流传的2011年最新老公制度。

澄香 （美编）

☆最近狂爱吃甜食，一天可以消灭一盒巧克力。控制控制……

☆深圳的冬天真是温暖，都已经元旦将至了气温却还一直没降下来，身边爱美的女性朋友都纷纷抱怨自己的毛衣都长虫了还没机会穿。

☆还是比较喜欢四季分明的季节，冬天少了雪就没意思了，但是在深圳这样的南方城市，下雪那是绝对不可能的，幸好朋友贴心，给我拍了不少美美的雪景，让我感受到了浓浓冬意。



▶在深圳，这样的青草一年四季里到处是，遗憾的是没有雪。

☆"宁可睡在不舒服的床上当自由人，也不睡在舒服的床上当不自由人。"——杰克·凯鲁亚克

☆你会选择哪一种生活？



杨震

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《三国》
地址：天津市河北区红星支路5号
邮编：300240
想说的话：话说LIKY的病怎么样了啊？问候一下！

狄庆

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《雷电十一人》
地址：苏州市常州市天宁区桃园路北家村108号
邮编：213000
想说的话：受我哥的影响，寄回函当个新读者。

张鑫淼

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《牧场》
地址：江苏省海门市海东居委会20组−5
邮编：226100
想说的话：为什么没人喜欢《网王》中的海堂薰……小薰多有个性啊！

陈建燊

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《噬神者》、《牧场》
地址：广东省湛江市霞山区绿亭路四建公司2栋2门805
邮编：524002
想说的话：我的PSP开始褪色了。

李锦威

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》
地址：福广西省桂林市桂林理工大学
邮编：541004
想说的话：游戏什么的，最喜欢了；动画什么的，最好看了。

邹振浩

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《游戏王》、《高达》
地址：广东省惠州市罗阳镇桥东五路观园区仁兴寺三座19号
邮编：516100
想说的话：祝天下玩家游戏人生路一路顺风。

只言片语　我不在“在交流空间公开我的信息”前打勾，是想把这个位置留给MM。（武汉 Sa.）

王轶可
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《MGS》
地址：江苏省苏州市常熟区虞山镇红枫苑5幢706
邮编：215500
想说的话：MUSIC-MEN归来！

赵敩
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《无双》、《MHP》、《初音》等
地址：广东省广州市天河区华南师范大学中区7栋101
邮编：510631
想说的话：希望大家能和我一起研究游戏！

杨子辉
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《初音》、《初音》
地址：广东省广州市海珠区江湾东街江湾花园167号603房
邮编：510000
想说的话：一定、绝对要让我中奖啊！

蓝唐彦君
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《深爱》、《机战》
地址：广东省韶关市曲江区马坝镇矮石路教师村1栋301房
邮编：512100
想说的话：My love，一直在等待——额的《掌机王SP》！

化宏翔
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：江苏省苏州市沧浪区龙西路518号2幢208室
邮编：215007
想说的话：祝游戏越来越多，《掌机王SP》越办越好。

阮李斌
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》和A·RPG类型的游戏
地址：广东省珠海市香洲区卓雅花园4栋1单元602房
邮编：519000
想说的话：什么时候让我上呢，我都投了几份了！

朱博宇
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《游戏王》
地址：江苏省丹阳市开泰桥南东河沿33弄25号
邮编：212300
想说的话：最近RP有些低，想借此机会恢复一下。

张晓煜
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《初音》、《MHP》
地址：广东省汕头市金平区东龙路东龙花园
邮编：515000
想说的话：因游戏而动漫，因动漫而充实。

杨斌
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省中山市东凤镇同安村兴安路一巷4号
邮编：528425
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

吕炯明
昵称：[illegible]

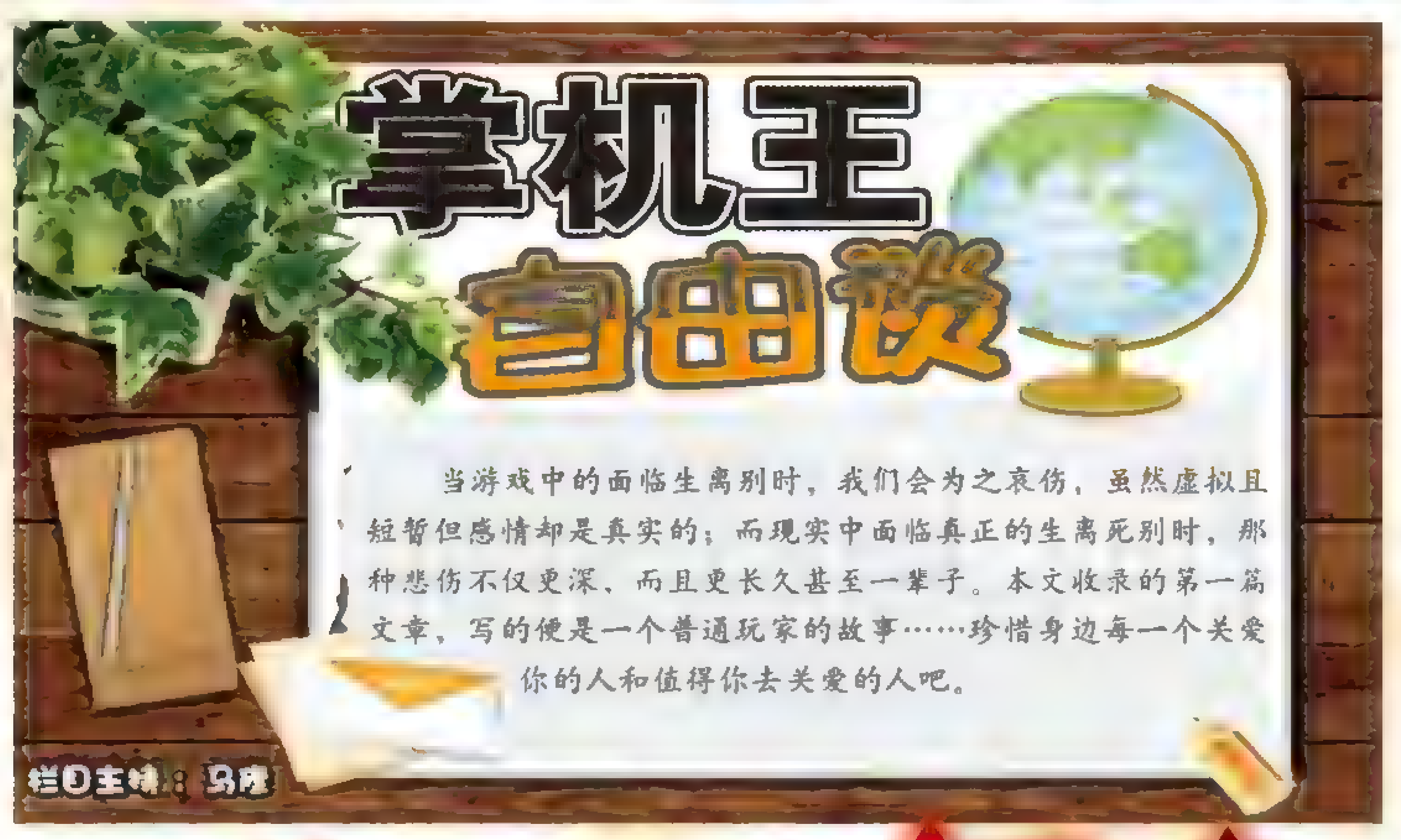
性别：男　　年龄：22
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《重装机兵》
地址：上海市虹口区江湾镇万安路769号
邮编：200434
想说的话：抱歉，很久没回函了。

沈天宇
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》、《MHP》
地址：上海市静安区南苏州路1539弄2号1101室
邮编：200041
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

周潇逸
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》
地址：浙江省宁波市北仑区新碶街道许胡新村老胡家28号
邮编：315824
想说的话：神啊！赐我一台NDS吧！



我的兄弟叫超人

文 不可口也可乐

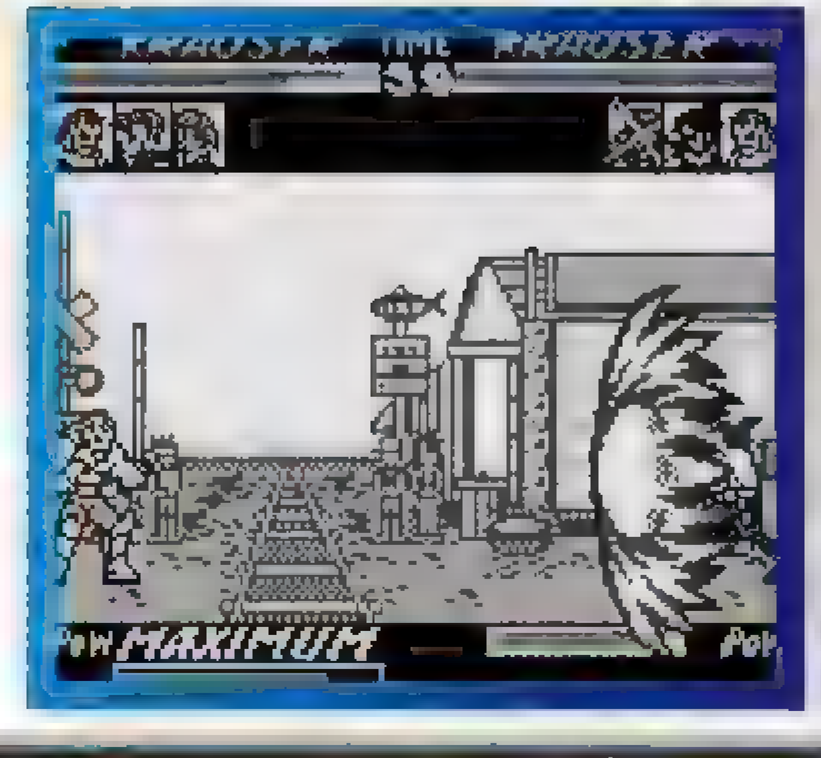
我的兄弟叫超人，这个称呼延伸自他的外号，但久而久之，竟然也包含进了他在游戏方面的天赋，更有面对磨难时那过人的意志。

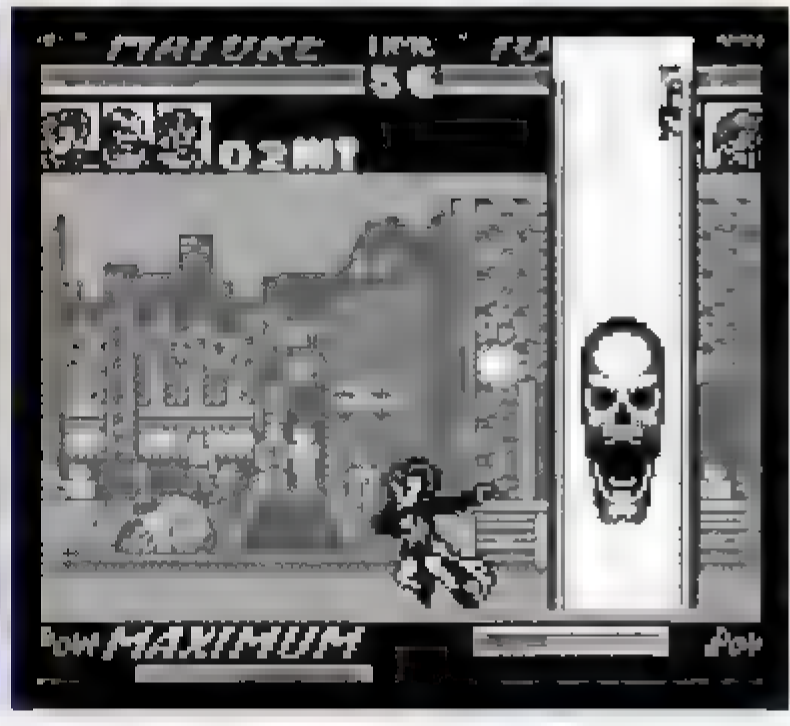
我和超人结识于小学，直到初中我俩还是同班同学，他是个开朗的孩子，我也属于那种自来熟的人，再加上我俩家离得比较近，总是一起上学放学，所以渐渐地成为要好的朋友。超人其貌不扬，属于那种扔到人堆里就找不到的家伙，但是他却有着一种超能力会吸引着你——一双快手。

小学班里超人是最先拥有自己掌机的人，一台紫色的GB，是他妈妈为了鼓励他学习送给他的，他的一双按键快手也是在这时候初现端倪。记得一次课间我看着超人玩《热斗格斗之王》时，他指头飞速按动，时而搓动，时而连按，看得我眼花缭乱，当时超人在我心目中的形象一下子高大了起来。

蹭GB玩是我当时经常去超人家的主要原因，记得每天上学我都会早早地到超人家去找他，就是为在他刷牙洗脸时候玩上会《KOF》。可惜我没有超人那一双快手，每次输了后，不但要面对超人的嘲笑，还得求他帮我报仇。

日子一天天地过去，超人的快手炉火纯青，被他征服的游戏也是不断增加，而我也在为人生第一台掌机努力着，蹭机玩和上学依旧是我生活的主题。当年随着动画《口袋妖怪》的热播，我的游戏生涯也迎来了转折。





一次很偶然的机会，我去电玩店打听GB价格时，竟然发现了《口袋妖怪》游戏，当时简直如同麦发现新大陆般，欣喜之



的目光。

那真是个美妙的下午，不记得我是怎么到的超人家，也不记得超人和我说了些什么，不记得老板对游戏卡的报价，因为我一直处于亢奋的状态。等到回过神来，已经回到超人的家里，手里多了一张向往已久的《口袋妖怪》。话不多说，超人从我手里抢过游戏卡，情溢于言表。记得当时我惊呼着从电玩店里跑了出来，留下店长一个人呆呆地望着我的背影。

一路风驰电掣，敲开超人家的门，我三步并作两步地冲了进去，把发现《口袋妖怪》游戏的事一股脑说了出来，就在我还沉浸在兴奋中时，超人坐在床上懒懒地说道："唉，这个我早知道了啊！"

"那你不早说啊！"我从兴奋中回到现实。

"没钱买啊，这次考试又不及格，零花钱早就停了！"超人无奈道。

"哦……"失落之情展现在我的眉间。

"咱俩下次好好考试，多赚点零花钱不就行了，笨！"

"对啊！"一语惊醒我这个梦中人，我紧忙附和。

超人为想出这么一个好主意洋洋得意着，仿佛忘记了这次考试自己不及格的窘况。就这样我俩整整一个下午都沉浸在为《口袋妖怪》的疯狂之中，好好学习的誓言也不知道说了几百遍，前所未有的学习热情已经被掌机游戏点燃，经过一段前所未有的疯狂学习，面对并不困难的试题，我俩自然是考出了令众人惊讶的成绩——班里仅有的两个满分。兴奋的我紧忙赶回家报喜，从父母手里接过奖励，就夺门而出飞奔向超人家，根本没理会巷子后面父母那诧异和欣慰插入掌机中，拨动开关，就这样俩个少年进入了口袋妖怪的世界一发而不可收拾。起初我认为超人游戏水平超过我只是因为他的一双快手，可是自从进入口袋妖怪的世界我才幡然醒悟，无论是策略还是耐心方面，他都比我强，无论面对什么对手，我都只以60多级的喷火龙应对，并不指望那些低级的宠物帮忙，没有了团队配合，战斗显得单调，攻击的策略方面基本被我忽略，游戏也徒增了几分枯燥；反观超人手中小精灵相互配合，有的专门负责状态攻击，有的专门负责消耗，虽然其精灵等级不是很高，但是整体实力很强，往往我没法打败的对手都会被他轻易消灭。于是，从那时候起，我和超人在游戏方面的竞争正式开始了，小学的最后阶段，就这样在我不停追赶超人的脚步中度过。



一个伴随着游戏的夏天结束了，我和超人一同迈进了中学的校门，说起来初一的功课比小学的难不了多少，主要考的还是记忆

力，由于这是我的长项，所以这一年时间里我义无反顾地投身到掌机世界中，随着零花钱的增多，我和超人合买了《三国》、《水浒神兽》、《热血物语》等游戏，并立下以后我买掌机联机的约定。手头有了这么多游戏，这一年下来也算是充实，自己的游戏水平也渐渐向超人看齐，就在自己小有成就而沾沾自喜时，一次场风波悄然而至。

一个平淡无奇的周一，正在参加升旗仪式的我觉得有些疑惑，早上去找超人一起上学，却只见到紧锁的家门，超人家里竟然没人，就连他心爱的掌机还在我手上，连招呼都没打——会去哪里了呢？不过很快这些疑惑就被我抛之脑后，毕竟掌机在我手上，我可以独自练习，离超过超人又近了一步。

一天、两天，连续一周超人都没有上课，我内心的窃喜渐渐被担心所代替，超人到底去哪了呢？在超人消失的第八天，他终于现身了。那天我一如既往地来到他家，发现这个熟悉的身影，于是紧忙跑进去，满心欢喜的问道："超，去哪了啊，你知不知道我的《三国》都通关了！"

"哦。"超人不紧不慢地答道。"回老家一趟。"

看到我通关的消息没有调动起超人的积极性我赶紧补充："我在地图上又找到好几个宝箱呢，里面有把剑真厉害！"

"嗯，挺好的"超人还是提不起精神，"把我的GB还给我。"

他边说边把GB从我书包里翻出来，也没理会我的尴尬，缓步走出了家门。

我对今天超人的反常有些不解，赶忙向超人的奶奶询问："奶奶，小超这是怎么了啊？""小超的妈妈出车祸去世了。"

奶奶的这句话一直回绕在我的耳边不能消散，一整天就这么浑浑噩噩地过来，反观超人倒是从表面看不出失去至亲的痛苦，我知道他很难过，只是在硬撑着。

早就盘算好放学后安慰下超人，没想到竟然是他主动来找我，至少这时在他脸上没见到悲伤。

"快给我找找那个宝箱在哪！"

"啊？"面对这突如其来的问题，我一时不知道该怎么办了，更让我震惊的是超人的态度。

"快点啊，借我的GB要付利息的！"

超人冲过来架起了我，边威胁边看着我操控着GB，一如既往对游戏的热情，一如既往对游戏的执着，一如既往对游戏的认真。只是在这份热情中飘散着一丝的忧伤，在这份执着中留存着一股思念，在这份认真中坚持着一种信念。

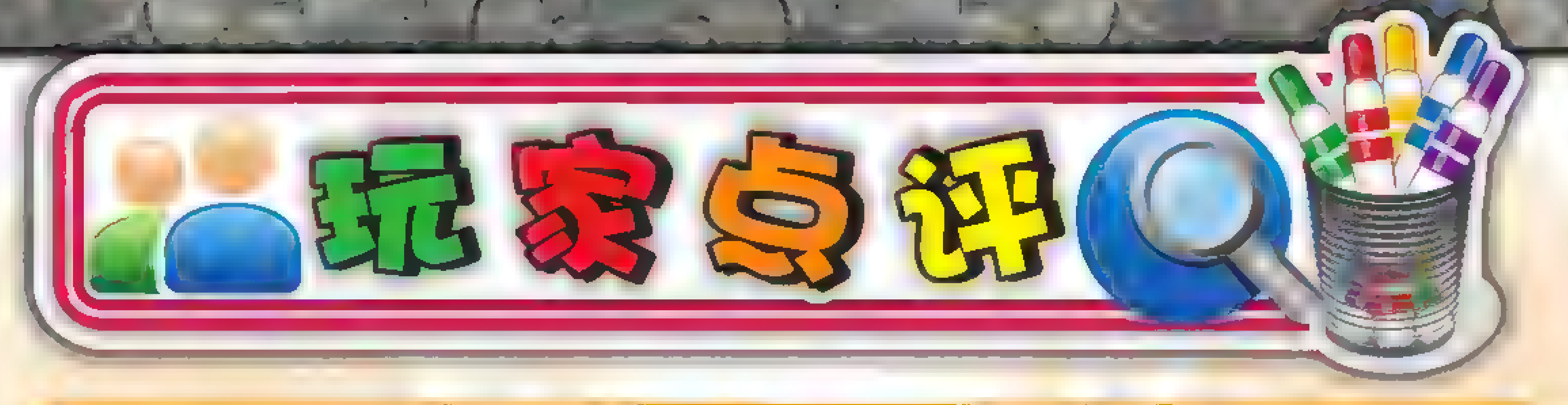
经过亲人的离世，超人渐渐把放在游戏上的精力放到学习上，虽然还是会在周末找我一起玩游戏，只是没有了以前的氛围，而且超人再也没有把GB借给我，可能那是他母亲留给他的宝贵纪念吧。

初二，我买到自己人生的第一个掌机，就在我打算履行当初的联机约定时，超人转学了——就这么突然地发生了，没有一点征兆，甚至连联系方式都没有留下，当我来到他家门口时，看到再次紧锁的大门，我知道生活中的兄弟、游戏中的对手就这么走了，也许他不会再回来，可我的人生和游戏还要继续。

超人考上大学那年回来过，因为多年没见的缘故，彼此的话都不多，联了次《怪物猎人》算是实现了约定，也找回了一些以前的时光。这么多年，那台紫色的GB他依然装在包里，他说这是她母亲给他最后一个礼物，本意是鼓励他学习的，后来每当看到这台机器，他就想到母亲的叮嘱，自从转学后这台机器就再也没有打开过，这么多年了它不知还能不能用。当他装上电池，拨动开关，那熟悉的声音再次响起……感慨万千。

我知道现在的超人是坚强的，就如同在游戏中无论遇到什么难题都会被他一一克服一样，生活中再也不会有什么难关能是他无法迈过的。超人，我会永远记住你这个兄弟，一个我人生和游戏里的榜样！





NDS 黄金太阳 黑暗黎明

◆类型：RPG◆厂商：Nintendo



本作作为GBA时代发挥画面极致潜能的作品，在NDS上的画面效果倒是和不少游戏差不多，没什么惊艳之处。笔者认为NDS的画面效果真的已经没有潜能了。值得一提的是本作画面的表现力，在小小的屏幕上，游戏的战斗背景及视角切换使得战斗场景大气又不失紧张；各种各样的召唤兽场景华丽，打法多变，增加了游戏的收集乐趣，画面上整体给人一种大手笔的感觉。

设定上，职业系统在游戏中并没有体现出应有的作用，四种表情的选择增加了游戏的代入感和看剧情的趣味。收集元素多得有些过分，必须入手才能继续游戏的东西太多，让人觉得游戏的进程太过折腾。精神力与解谜配合得很不错，各种精灵形态技能各异，大大增加了游戏的乐趣。城市和村庄的设计加入了很多中国风的元素，难道是想多拉些中国玩家？BOSS设计得总体偏简单，游戏前期和中期很多BOSS还没有打爽快就过了。游戏很好地继承了前作的诸多优点，也许因为是多年后的第一作，显得创新不足。不过绝对是现在这NDS末期值得一玩的RPG，希望真的像厂商说的那样：GBA时代的都是前传，这一作只是开始。



PSP 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

◆类型：ETC◆厂商：Capcom



本作主要分狩猎和劳作两个环节，劳作部分可以进行的工作也有很多，但大部分的操作都只需按一个键就能有所收获，甚至有些动作也极为相似，至于珍稀物品的收集全都是靠人品获得，毫无技术和成就感可言，单调重复的收集只会让人感到十分乏味。狩猎则是需要玩家控制一支最多12只猫的小队外出完成采集打猎等任务，操作方式很简单，在横板卷轴上按R键鸣笛触发指令——这个环节简单易上手且富有新意，是游戏中最大的亮点。场景方面本作大多数活动都在村子里进行，村子很大，不过感觉实际能走的地方不是很多，很多地方看上去能走但走近一看却是通行不能的简单贴图。值得一提的是本作的猫猫动作和表情很丰富很可爱，常让人忍俊不禁。音乐也很配合游戏主题，轻松愉快，配合音乐在村子里悠闲的散步很有身临其境的感觉。另外本作可以引进《MHP2G》的猫猫到游戏中的设定，相信对各位猎人玩家也是不小的吸引。就游戏角度而言，本作的一些方面还不是很成熟，游戏节奏也过于拖沓，可能是因为Capcom这类游戏出得比较少的缘故吧。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论，字数控制在390—410之间，形式以评论为主，另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



さてさて，正如之前预告的那样，本辑放上了大量《零之轨迹》的秘技，其实还有很多很多的剩余部分，不过要是全放上就没有《核石之王》的戏份了，所以还想看的玩家们请继续等下辑的"火热秘技"吧。



回版

英雄传说 零之轨迹



英雄伝説 零の軌跡

● [illegible]

成就"绚烂攻守"要求战斗奖励值达到3.0以上，如果在之前战斗中没有达成而后来进行回收的话，可以试试下面的方法。

首先将ランディ或者ロイド锻炼到能够一击击倒マインツ山道的"エイルゲミ"的强度。接着以奇袭攻击偷袭4个以上的エイルゲミ，留下1个敌人，对其余敌人使用TEAMRUSH。由于第一击就能打倒敌人，所以剩下的3个同伴的攻击全部会成为オーバーキル（考虑到M SS的因素存在，敌人数量在7个以上最为保险）。接下来对剩下的敌人不断使用"クロノダウン"，给自己的队员使用"クロノドライブ"，然后不断使用道具，直到达成セブンラッシュ×9（我方队员连续行动7次×9）。

这样一来，オーバーキル×9加上セブンラッシュ×9就让奖励值达到2.8，接着只要达成アイテムラヴァー×2（使用6次道具）、ノーダメージ（无伤）或ノームーブ（无移动）任中一条就能完成3.0的战斗奖励值了。

●最终章的隐藏小剧情

在去医院之前先去教会参拜ロイド死去的哥哥的墓，会有小剧情发生。

●复制ノエル

在星见の塔，ノエル加入后，如果要返回则她会离队。此时将ノエル放到领队的位置，再让其离队。此后按○做出攻击，则会发现领队角色变成了ノエル进行攻击。

●对隐身的敌人造成伤害

正常情况下，当敌人使用ホロウスフィア时，不管是通常攻击还是特技都无法命中隐身的敌人。但是当除了隐身敌人外，场上还有其他敌人时，ヨシュア的辅助技能空牙绝影就能对其造成伤害。而当场上只有隐身敌人时，空牙绝影不起效果。

●关于离队角色的装备

当角色离队时，他身上除了武器外的所有的装备、结晶回路都会遗留下来，因此不用劳烦玩家去自己卸装备（想要留下武器的话则需要自己动手）。不过只是一时独自行动的话则不会留下装备。

●持续回复的利用方法

装备能够使角色在大地图上持续回复EP或HP的结晶回路（クオーツ）后，即使不四处走动也能进行回复。另外在剧情中也会发挥作用，出现剧情对话一直不按掉的话，最终能够达成全回复。对于连续战斗应该有一定的帮助。

●回避率100%

装备エヴァーグリーン之类的装备以及增加回避的结晶回路，让角色在回避率50%以上的状态进入战斗。接着吃下身かわしピザ或是忍耐プリン之类的料理让回避率达到100%，如此一来物理攻击就会被100%回避。接下来再装备上双色珠就能不受魔法伤害。结论就是除了属于回避无视攻击的S必杀技与隐身状态的攻击以外，所有招式都能

100%回避。即使是NIGHTMARE难度的最终BOSS也能一个人打倒。

●恶性BUG

在ベルガード门的宿屋，从接待处的后面进入柜台内侧的话，将会无法再走出来。如果不幸在这个时候存档，最惨的情况只能重新开始游戏。这里请千万注意不要因为一时好奇而悔恨……





核石之王



日版

ロード オブ [illegible]ルカナ

●[illegible]

究极召唤是在魔力槽加满时可以使用的招式，在释放过程中可以按方向键进行回避取消，可以用来取消攻击中或是被吹飞时玩家无法移动的状态并进行回避。用以防止敌人的追加攻击以及取消自己的连技都非常好用。

●[illegible]

在Chapter5的“湿原の泥团子”任务中，将出现在1区和2区的ミミック打倒会掉落血结晶（1500）与紫云母（500），加上任务报酬，几分钟内就可以赚取2820。算是不错的赚钱方式。

●赚取武器经验值

以史莱姆作为目标，在其倒下之前一直持续攻击，倒下后停止攻击。如此反复，10分钟就能赚取约10000的武器经验值。

●双手剑的冲刺斩变化

双手剑的冲刺斩在通常情况下，是前滚之后进行斩击的动作。这里先锁定一个敌人，在向其靠近的过程中，拉住滑杆的左右（或是左上、右上）方向进行跑动攻击，冲刺斩的动作会变化为滑行的斩击。因为可以随意向左右移动进行攻击，所以算是好用的招式（威力没有变化）。但是要注意，如果滑杆输入的方向与锁定的敌人所在方向相反则无法发动，要点是在于一边跑向敌人一边拉住左右方向。另外片手剑也能用相同的方法改变攻击动作。

●大幅提高双手武器的攻击力

首先将双手武器的等级提升到可以使用蓄力技的等级，然后装备究极召唤卡进入战斗，将魔力槽蓄满，使其可以随时进行究极召唤。

在战斗中，将蓄力技蓄到最大，然后发动究极召唤，接着再以回避行动取消究极召唤，结果就能造成武器的威力大幅上升。

另外如果没有带上究极召唤卡，也可以在蓄力到最大的时候，故意承受敌人吹飞、崩溃之类会取消蓄力动作的攻击（突进、冲击波、魔法之类），之后攻击力也会上升。

该效果在战斗中再次使用技能就会被解除，另外使用终结技也会将其解除。

●轻松提升魔法熟练度

事前准备：道具带上回复系道具，如果有魔力结晶更好；武器装备双手剑（尽量选低攻击力的），防具选物防最高的；宝石装上“咏唱无视”、“マナの导き”与“オートヒーリング”，其余随意；究极召唤卡带上“グレンデル”或是“バハムート”；战斗技能选择“罗刹”；任务选择chapter10“美しき兽を倒せ！”，与那里的“ゴブリンハガー”交战。

战斗中只需要不断进行攻击。因为ゴブリンハガー的攻击次数很少，而我方的攻击只能对其造成1的伤害。发动“罗刹”之后魔力槽的蓄积速度会加快所以推荐发动。然后一边攻击一边发动魔法，这样魔法熟练度就上升得很快。不过要随时注意战斗时间，看准时间发动究极召唤，大概1到2下就能将其击倒，可不要因为打起瘾而超出战斗时间。另外这个方法还可以顺便提升武器熟练度。

但是该秘技有个缺点，就是在使用火与雷的攻击性魔法时，由于魔法熟练度上升使得威力提高，会很快将敌人杀死，所以要选用低等级的魔法卡。



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE　栏目主持：朧月

受《怪物猎人 携带版 3rd》的影响，今年的12月不算太热闹，但上半月的《二之国》和《西林5》都算值得一玩的精品，PSP方面更是全面让道，直到下半月才有《光明之心》和《寄生前夜 第三个生日》两款大作。《AKB1/48 星恋之梦》尽管游戏类型比较小众，但以AKB48的人气应该也能吸引不少玩家。

发售表阅读说明
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

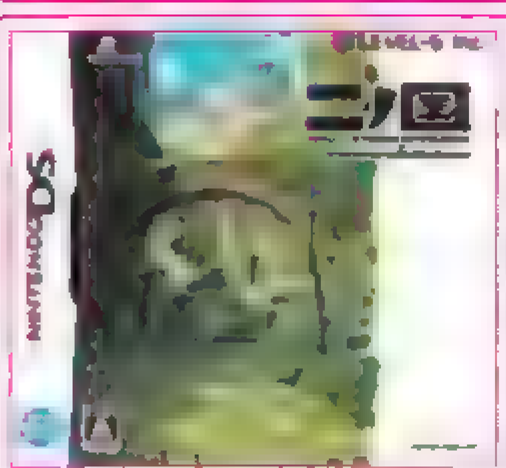
NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年12月			
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔導士	Level 5	RPG	6800日元
9日	爆丸DS 核心守卫者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	[redacted]	TAB	5040日元
9日	我家三姐妹的卡拉OK歌合战 聚会游戏	うちの3姉妹のカラオケ歌合战 &パーティーゲーム	Culturebrain	ETC	5040日元
9日	不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	Chunsoft	RPG	6090日元
9日	甜甜圈先生DS	ミスタードーナツDS	Columbia	ETC	5040日元
16日	闪电十一人3 向世界挑战 奥加	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ	Level 5	RPG	4980日元
16日	不得了的体育101	どんだけスポーツ101	Starfish	SPG	3990日元
		2011年1月			
16日	沙加3 时空的霸者 暗或光	サガ3时空の覇者 Shadow or Light	Square Enix	RPG	5980日元
20日	用英语旅行 小查罗	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	ETC	售价未定
20日	我爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	ACT	5040日元
20日	怪兽敢死队 强化版	怪獣バスターズ パワード	[redacted]	ACT	5040日元
27日	天降之物！梦幻季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	AVG	6090日元
27日	灵感解谜 马克思威尔的奇妙笔记	ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート	Konami	PUZ	3980日元
		2011年2月			
3日	龙珠改 究极武斗会	ドラゴンボール改 アルティメット武斗会	[redacted]	FTG	5040日元
3日	逆转检察官2	逆转検事2	Capcom	AVG	5040日元
10日	电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版（暂名）	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス スペシャル（暂名）	Ascii Media Works	RPG	5040日元
未定	薄樱鬼 随想录DS	薄樱鬼 随想录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
		2011年3月			
3日	脱颖而出！科学君 地球大探险！挑战不明珍稀怪物	飞び出せ！科学くん 地球大探検！謎の珍怪生物に挑め！	NBGI	ACT	5040日元
		2011年春			
未定	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂	Hudson	FTG	5229日元
未定	力量高尔夫（暂名）	パワフルゴルフ（暂名）	Konami	SPG	售价未定
未定	女儿向游戏（暂名）	女儿向けゲーム （暂名）	GAE	ETC	售价未定
未定	数码宝贝 超组合战争 蓝	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	NBG	RPG	5040日元
未定	数码宝贝 超组合战争 红	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	NBGI	RPG	5040日元
		2011年			
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	卡比（暂名）	カービィ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
未定	战斗与收服 口袋妖怪打字	バトル&ゲット！ポケモンタイピングDS	Nintendo	ACT	售价未定
		发售日未定			
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズDS2（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定
未定	动物岛的小可爱3（暂名）	どうぶつ島のチョビぐるみ3（暂名）	Rocket Company	ETC	售价未定
未定	数独 无限	ナンバープレイス∞MUGEN	Ertain	ETC	3990日元
未定	出击！顶点骑士	出击！アクロナイツ	NBGI	ACT	售价未定
未定	变身魔法玩偶	へんしんマジカルドール	GAE	ETC	3990日元
未定	红石DS 受红色意志引导的人们	RED STONE DS 赤き意思に导かれし者たち	GameOn	ACT	售价未定
未定	盆栽恋	はち恋	FA Games	AVG	售价未定
未定	悠闲享受的大人拼图DS 渡濑政造 爱 花与绿	ゆっくり楽しむ大人のジグソーパズルDS わたせせいぞう LOVE 花と绿	Interchannel	PUZ	3990日元



二之国 漆黑的魔导士

12.9 ■Level 5■RPG■6800日元



年轻的Level 5实力和资本都越做越大，本作由名气不菲的吉卜力工作室负责画面，玩家要扮演欧利瓦在宫崎骏动画风格的幻想世界中冒险。游戏的世界观和系统均很独到，作为冒险舞台的两个世界，所有的生物灵魂均和另一个世界相连，解谜乐趣大增。对照魔法书在触摸屏使用魔法，收服并育成各种心之战士也提高了耐玩度，本作可以说是2010年末最值得关注的RPG大作。

不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子

12.9 ■Chunsoft■RPG■6090日元



在这款系列正统续作中，风来人西林将和玩家们一同挑战命运之神里帕所处的幸运之塔。除延续前作的优秀设定外，本作还引入了大量新要素，在迷宫中协助玩家的NPC同伴、令怪物成为同伴的“友好之证”以及制作道具的“秘传之釜”等等，而最令系列粉丝兴奋的自然是首次引入的联机模式。相信号称能玩1000次的本作不会令玩家们失望。

PLAYSTATION PORTABLE

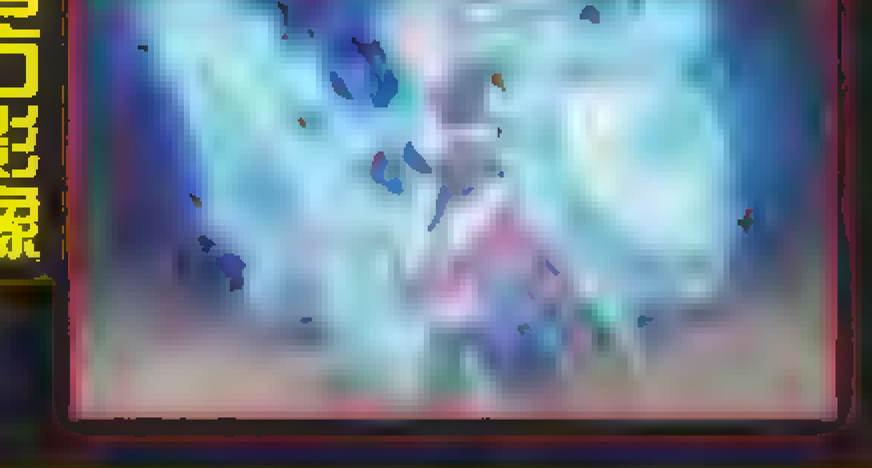
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年12月			
9日	彩笔之铃 再续	ぱすてるチャイムContinue	5pb	AVG	6090日元
9日	我是航空管制官 机场英雄 关空	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 关空	Sonic Powered	SLG	5040日元
16日	锻冶师 双翼	カヌチ 二つの翼	Idea Factory	AVG	7140日元
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	RPG	6279日元
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ外传 アヴァロンの谜 PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	3990日元
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探偵オペラ ミルキィホームズ	Bushiroad	AVG	5229日元
22日	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A・RPG	售价未定
22日	遥远的时空中4 爱藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo Games	AVG	5544日元
22日	77 超越银河	77（セブンズ） beyond the Milky Way	GN Software	AVG	6090日元
22日	蔷薇木上蔷薇开	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花咲ク	Quin Rose	AVG	5985日元
23日	AKB1 48 星之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら…	NBG	AVG	5229日元
23日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
23日	咎狗之血 真实之血 携带版	咎犬の血True Blood Portable	角川书店	AVG	售价未定
		2010年冬			
未定	御姐武戏 特别版（暂名）	お姉チャンバラSPECIAL（暂名）	D3 Publisher	ACT	售价未定
		2011年1月			
13日	异世纪传说 携带版	ヴァンサーガ チュリーズエヒソード ポータブル	NBG	ACT	6279日元
20日	维纳斯与布雷斯 魔女与女神与灭亡的预言	ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と灭びの予言	NBG	S・RPG	5229日元
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX	Square Enix	A・RPG	6090日元
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+アマガミ	角川Games	AVG	5040日元
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	S・RPG	6279日元
27日	付丧神物语	[illegible]	Furyu	RPG	6090日元
27日	魔法禁书目录	とある魔术の禁书目录	Ascii Media Works	FTG	6279日元
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル	NBGI	AVG	6804日元
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb	AVG	5040日元
27日	喧哗番长5 汉之法则	喧哗番长5 汉の法则	Spike	ACT	5229日元
		2011年2月			
3日	超时空要塞 三角开拓者	マクロストライアングルフロンティア	NBGI	ACT	5229日元
3日	薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2 深蓝回忆	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの炼金术士2 群青の思い出	Gust	RPG	5040日元
3日	死亡联接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
3日	白骑士物语 携带版 教义战争	白骑士物语 —episode portable— ドグマ・ウォーズ	SCE	RPG	4980日元
10日	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	NBG	RPG	6279日元
10日	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元
10日	麻将霸王 携带版 段位战特别版	麻将霸王ポータブル 段级バトルSpecial	每日Communication	TAB	3990日元
24日	SD高达 G世纪 世界	SDガンダム Gジェネレーション ワールド	NBG	SLG	6090日元
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	RPG	5040日元
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
24日	黑洋槐	Black Robinia —ブラック ロビニアー	Broccoli	AVG	6090日元
未定	幸运之杖2 沉入时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沉む默示录～	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	学园天堂 再来一碗	学园ヘヴン おかわりっ!	Prototype	AVG	4830日元
未定	神曲奏界 放学后	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	Prototype	AVG	2940日元
		2011年3月			
3日	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	售价未定
17日	纸盒战机	ダンボール战机	Level 5	RPG	5980日元
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

4款热门新作最新官方影像





◆黑岩射手 游戏版（暂名） ◆维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言
◆[illegible] ◆[illegible]

新作特搜队

最新发售游戏影像直击

◆口若悬河 希望学园与绝望高中生
◆王国 一骑当千之剑
◆哈利波特与死亡圣器 第一部
◆马里奥对大金刚 迷你岛大行进
◆超级机器人大战L



《怪物猎人 携带版 3rd》CG鉴赏

随盘附送



PSP ISO
口若悬河 希望学园与绝望高中生
梦幻俱乐部 携带版
维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言（试玩版）

NDS ROM
超级机器人大战L
超级化石挖掘者
SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战

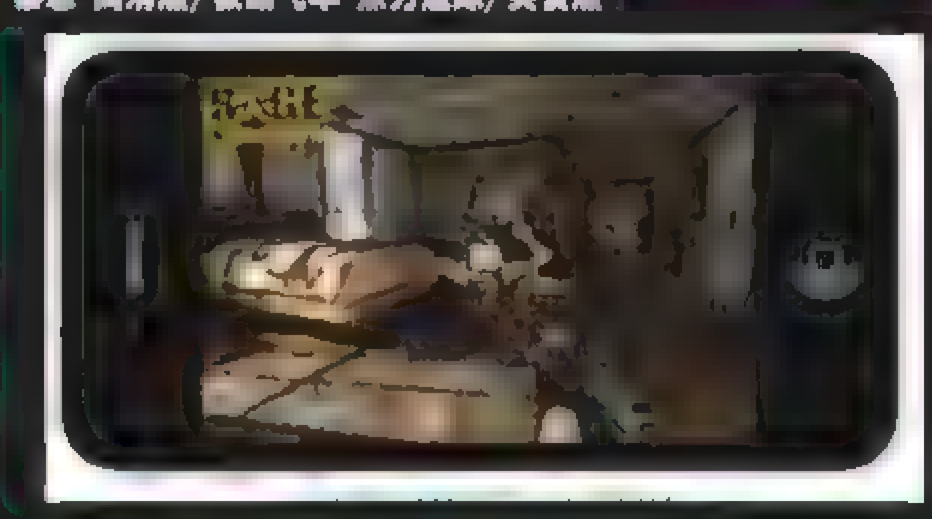
全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《炽焰同盟》OST等着你。

实用资源倾情附送

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

[illegible] 高清版/极品飞车 热力追踪/美食家



喧闹游园

如果游戏成真

新动一刻

某科学的超电磁炮OVA/侵略！乌贼娘

本辑《口袋光环》有奖问答题目



在《马里奥对大金刚 迷你岛大行进》的演示中，最后对决大金刚时需要让几个小马里奥走到特定位置进行攻击后才能过关呢？

A：2个 B：3个 C：4个



精美游戏周边 3名

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

谈谈你对盗版（破解）的看法：

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2010年12月29日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：2个　□B：3个　□C：4个



148辑读者回函表

姓名________ 昵称________ 年龄________ 性别________ 职业________

地址________ 省________ 市（县）________ 区________

邮编：

拥有掌机：

喜欢的游戏：

电话：

Email：

想说的话：

照片(大头贴)&自画像

■ 我愿意在交流空间中公开我的信息

万众期待的狩猎大作《MHP3》终于发售，如果你是名猎人，向大家分享你的狩猎趣事，并写出你最喜欢的怪物名字和原因吧：

我们预定在《掌机王SP》具有纪念意义的第150辑制作关于“掌机王”集体的特别内容，你有好的内容建议吗？请向我们提出。

你觉得本辑内容最具新意或最优秀的是：

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。

希望看到哪些专题企划内容？

希望看到哪些攻略或特快？



掌机王SP Vol.149 狩猎特刊

224页+DVD数据光盘

12月下旬
全国上市

怪物猎人 携带版 3rd

狩猎解禁 掌机王猎人团全员出动，为您献上超大篇幅的豪华攻略！



另有《二之国 漆黑的魔导士》、《风来的西林5》两款NDS大作攻略登场

精彩内容，不容错过！





本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-550-5

掌机王SP冬寒光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）